



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS DO SERTÃO
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Aislene de Farias Gomes

Rita Ellen Correia de Souza

**EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS
PARA A APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO ENSINO INFANTIL**

DELMIRO GOUVEIA – AL
2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS DO SERTÃO
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

AISLENE DE FARIAS GOMES
RITA ELLEN CORREIA DE SOUZA

EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS
PARA A APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO ENSINO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Licenciatura Plena em Pedagogia, turno vespertino, como forma de obtenção do título de Licenciado em Pedagogia, sob a orientação do Professor Denson André.

DELMIRO GOUVEIA – AL
2021

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca do Campus Sertão
Sede Delmiro Gouveia

Bibliotecária responsável: Renata Oliveira de Souza CRB-4/2209

G633e Gomes, Aislene de Farias

Educação e ludicidade: a importância dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem dos alunos do ensino infantil / Aislene de Farias Gomes; Rita Ellen Correia de Souza. – 2021.

89 f. : il. ; 30 cm.

Orientação: Denson André Pereira da Silva Sobral.

Monografia (Pedagogia) – Universidade Federal de Alagoas.
Curso de Pedagogia. Delmiro Gouveia, 2021.

Bibliografia: f. 71-74.

1. Educação infantil. 2. Ludicidade. 3. Ludoeducação. 4. Jogos. 5. Brincadeiras. 6. Ensino e aprendizagem. I. Souza, Rita Ellen Correia de. II. Sobral, Denson André Pereira da Silva. III. Título.

CDU: 373.3

AISLENE DE FARIAS GOMES
RITA ELLEN CORREIA DE SOUZA

**EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS
PARA A APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO ENSINO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Pedagogia, da Universidade Federal de Alagoas – Campus do Sertão, como requisito parcial para obtenção dos títulos de Licenciadas em Pedagogia.
Orientador: Prof.º Dr Denson André P. da Silva

Aprovadas em 27/02/2022.

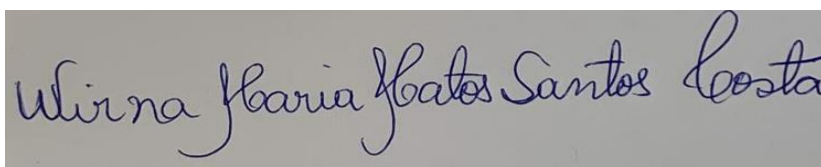
BANCA EXAMINADORA:


Prof. Dr. Denson André P. da Silva Sobral
Mat. SIAPE 1883246

Prof. Dr. Denson André Pereira da Silva Sobral
Orientador – UFAL



Prof. Dra. Carla Taciane de Figueiredo
Examinador Interno –UFAL



Prof. Me. Wirna Maria Matos Santos
Examinador Externo- SEED/SE

AGRADECIMENTO

Agradecemos primeiramente a Deus por nos permitir concluir esta caminhada. Por ter nos dado sabedoria para esta caminhada, pela vontade de seguir e de não nos deixar desistir.

Somos gratas as nossas famílias, por todo incentivo durante todo o curso, por estarem sempre nos apoiando nos momentos difíceis para que assim pudéssemos dar continuidade.

Ao nosso professor e orientador, Denson André, por nos auxiliar em todas as etapas, atenção, paciência e pelo compromisso firmado desde o início.

As nossas amigas Nayara e Poliana, que sempre estiveram nos ajudando e nos dando forças quando mais precisamos, e a todos os colegas da turma, pela empatia, respeito e todo carinho criando durante todo esse tempo, o nosso muitíssimo obrigada!

[...] é no brincar, e somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu. (WINNICOTT,1975)

RESUMO

O presente trabalho surge das provocações existentes nas disciplinas de estágio onde identificamos, de um lado, uma maior receptividade dos educados por abordagens pedagógicas usando o lúdico e, por outro, a resistência de alguns docentes em efetivar o lúdico nas rotinas didáticas. Mas qual é a efetividade dos recursos lúdicos na Educação Infantil (EI)? Para responder essa problemática definimos como objetivo geral fazer um trabalho de pesquisa bibliográfica analisando a aplicabilidade de jogos brinquedos e brincadeiras na EI e como objetivos específicos, fazer levantamento de dados históricos sobre a temática, examinar a bibliografia disponível que contribuam sobre o tema e investigar as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento integral da criança. Como metodologia utilizaremos a Pesquisa Bibliográfica e Narrativa (KECH, 1997; SOUSA, OLIVEIRA, ALVES, 2021; SOUSA & CABRAL, 2015; SAHAGOFF, 2015) consistindo em uma sequência de procedimentos como escolha do tema, levantamento preliminar bibliográfico, definição de problema, aprofundamento do levantamento, seleção dos textos, localização das fontes levantadas, fichamento, análise e interpretação até a escrita desse trabalho, como também a produção de um relato de experiência dentro da perspectiva metodológica da pesquisa narrativa. Como referências bibliográficas centrais utilizamos intelectuais como Lev Vygotsky, Jean Piaget, Gisela Wajskop e Tizuko Kishimoto.

Palavras-chave: Ludicidade, Educação Infantil, Ludoeducação.

ABSTRACT:

The present work arises from the existing provocations in the internship disciplines where we identified, on the one hand, a greater receptivity of the educated for pedagogical approaches using the ludic and, on the other, the resistance of some teachers to make the ludic effective in the didactic routines. But what is the effectiveness of recreational resources in Early Childhood Education (EI)? To answer this issue, we defined as a general objective to carry out a bibliographical research work analyzing the applicability of games, toys and games in IE and as specific objectives, to survey historical data on the subject, examine the available bibliography that contribute to the theme and investigate the contributions of playfulness for the integral development of the child. As a methodology, we will use Bibliographic and Narrative Research (KECH, 1997; SOUSA, OLIVEIRA, ALVES, 2021; SOUSA & CABRAL, 2015; SAHAGOFF, 2015) consisting of a sequence of procedures such as choice of topic, preliminary bibliographic survey, problem definition, deepening of the survey, selection of texts, location of the sources raised, notation, analysis and interpretation until the writing of this work, as well as the production of an experience report within the methodological perspective of narrative research. As central bibliographic references we use intellectuals such as Lev Vygotsky, Jean Piaget, Gisela Wajskop and Tizuko Kishimoto.

Keywords: Playfulness, Child Education, Play Education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Babá “brincando” com criança em Petrópolis, fotografia tirada em 1899 por Jorge Henrique Papf.....	20
Figura 2 – Bolas espelhadas.....	43
Figura 3 – Boliche de pano.....	44
Figura 4 – Ilustração de obstáculos.....	45
Figura 5 – Carros infantis.....	46
Figura 6 – Fantoches.....	47
Figura 7 – Jogo de amarelinha.....	48
Figura 8 - Tarefa xerocopiada voltada para higiene bucal.....	52
Figura 9 - Trabalhando a letra H, voltado pro assunto Higiene.....	52
Figura 10 – Jogo xô piolho.....	54

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Plano de aula tabela sistematizada por Kishimoto (2010).....	47
---	----

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO.....	11
2 - BREVE HISTÓRICO DO LÚDICO NO BRASIL.....	15
2.1 Ideias preliminares.....	15
2.2 Nota históricas sobre o lúdico.....	16
2.3 O Lúdico na Legislação Brasileira.....	21
3 - A LUDOEDUCAÇÃO COMO POSSIBILIDADE PARA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	25
3.1 O Lúdico e a Educação Infantil.....	25
3.2 Conceito de Ludoeducação.....	28
4 - JOGOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	32
4.1 Expressões lúdicas no desenvolvimento da criança.....	32
4.2 Brincando, jogando e se divertindo.....	38
4.3 Relato de experiência.....	50
5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	55
6 – REFERÊNCIAS.....	59
7- ANEXOS.....	61

INTRODUÇÃO

Ao longo da história da humanidade as expressões lúdicas foram sendo construídas a partir de várias concepções de acordo com os contextos históricos, social e cultural de cada época. Atualmente a ludicidade materializada no ato de brincar, jogar e no brinquedo são muito associados à infância, percebemos que esse é um elemento muito presente na vida das crianças contemporâneas.

Ao longo de nossa trajetória acadêmica a associação da ludicidade com a infância só se intensificou, com as observações empíricas nos estágios e demais experiência pedagógica, que nos mostrou um contexto muito específico. Se por um lado as crianças eram muito receptivas as atividades lúdicas em sala de aula refletindo inclusive em seu aprendizado de acordo com nossas avaliações, por outro alguns docentes resistiam na implementação de expressões lúdicas em suas rotinas pedagógicas preferindo uma abordagem mais tradicional. Diante disso, sentimos a necessidade de pesquisar e entender mais profundamente qual a relação do brincar com o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Dessa forma temos como problemática a seguinte questão, os recursos lúdicos como jogos, brinquedos e brincadeiras são realmente viáveis para utilização na Educação Infantil (EI)? Para tanto precisamos pensar qual o papel da ludicidade na aprendizagem e desenvolvimento das crianças e como essa experiência poderia ocorrer de forma satisfatória no contexto escolar.

Para além de nossa experiência empírica, e a partir de nossas leituras podemos identificar duas perspectivas da ludicidade em sala de aula as inativas e reguladoras. As abordagens mais inativas, praticamente usam expressões lúdicas para relaxamento e pura recreação dos alunos e por outro lado percebemos as abordagens mais reguladoras do ato de brincar, que envolve toda estrutura disciplinar da escola, subtraindo das crianças a oportunidade de brincar livre.

Diante das resistências aos usos diversos de expressões lúdicas em sala de aula, entendemos que o lúdico é uma expressão universal que vem se construindo pelo tempo na vida dos seres humanos, podendo segundo alguns autores até desenvolver aspectos físicos, sociais, culturais, afetivos, cognitivos e emocionais da criança o que promove a necessidade

de se aprofundar sobre o estudo da ludicidade na EI para entendermos melhor a possibilidade do uso desses recursos na escola, e seu papel na formação das crianças.

De modo geral objetivamos fazer uma pesquisa bibliográfica analisando a eficácia do uso de recursos lúdicos (jogos, brinquedos e brincadeiras) na EI para o desenvolvimento sensorio-motor, psicológico, cognitivo e social da criança de forma integral e como objetivos específicos, fazer um breve levantamento histórico sobre as expressões lúdicas e suas concepções ao longo do tempo, conceituar jogos, brinquedos e brincadeiras, examinar a bibliografia disponível sobre o tema com o intuito de conhecer teorias que dissertem sobre a ludicidade no desenvolvimento da criança e por último investigar as contribuições e viabilidades da ludicidade para o desenvolvimento integral da criança principalmente dentro do contexto escolar.

O presente trabalho tem como metodologia a pesquisa bibliográfica (SOUSA, OLIVEIRA, ALVES, 2021) e narrativa. Nesse sentido iremos trabalhar não só o levantamento bibliográfico segundo os procedimentos que serão descritos, mas também com a pesquisa narrativa (SOUSA & CABRAL, 2015) que aproveita a teoria levantada na bibliografia para ler a realidade narrada. A primeira metodologia que iremos usar é a pesquisa bibliográfica que pode ser definida como “aquela que se desenvolve tentando explicar o problema utilizando um conhecimento a partir das teorias já publicadas em livros e obras congêneres” (KÖCH, 2008, p. 122). Como o tema envolvendo ludicidade e educação infantil tem uma vasta quantidade de trabalhos já publicados, optamos por consultar alguns autores centrais para essa reflexão que trazem uma contribuição para a pesquisa do tema, nos permitindo identificar as contribuições do brincar no desenvolvimento infantil e sua aplicação na educação formal infantil. Dessa forma teremos como fontes a literatura científica sobre o tema como artigos e livros, imagens e as legislações educacionais envolvendo a ludicidade e a educação infantil e as próprias expressões lúdicas (jogos, brinquedos e brincadeiras).

A Pesquisa Bibliográfica em questão (SOUSA, OLIVEIRA, ALVES, 2021) se operacionaliza em uma sequência de procedimentos como escolha do tema que já evidenciamos levantamento bibliográfico preliminar, a definição de problema que será analisada a partir dessas obras selecionadas, o aprofundamento do levantamento, seleção dos textos que também vão funcionar como fontes de consulta, a localização das fontes levantadas, fichamento, análise e interpretação das questões para responder a problemática, até o processo final de escrevedura desse trabalho.

Como bibliografia central utilizará intelectuais como Lev Vygotsky, Jean Piaget, Gisela Wajskop e Tizuko Kishimoto, a observação desses referenciais nos ajudará a compreender a relevância da ludicidade na EI, o quadro de quais possibilidades existem de os educadores planejarem rotinas pedagógicas com o lúdico, e de entender se esses recursos podem proporcionar a aprendizagem e desenvolvimento integral da criança, seja nos seus aspectos físicos, sociais, intelectuais, afetivos e linguísticos, atuando na construção do processo de ensino e aprendizagem na EI.

E por fim trabalharemos com um relato de experiência dentro da perspectiva metodológica da pesquisa narrativa, que segundo a Dr. Profa. Ana Paula Sahagoff “[...] deve ser entendida como uma forma de compreender a experiência humana. Trata-se de um estudo de histórias vividas [...]” (2015, p.1). Essa investigação da vivência humana envolvem uma atividade narrativa das memórias acessando as experiências vividas, que por sua vês são registradas para análise. Os investigadores assumem um papel central nesse tipo de pesquisa, segundo os autores D. Jean Clandinin e F. Michael Conelly “[...] uma verdadeira pesquisa narrativa é um processo dinâmico de viver e contar histórias, e reviver e recontar histórias, não somente aquelas que os participantes contam, mas aquelas também dos pesquisadores [...]” (2011, p.18) aqui o viver e contar histórias está distribuído por todos os sujeitos da pesquisa inclusive a possibilidade de o pesquisador viver e narrar uma experiência analisável.

O olhar sobre o investigador também como narrador de uma experiência que pode ser estudada por ele mesmo envolve uma ruptura epistemológica principalmente quando aplicado à formação de professores. Nessa metodologia o professor é um narrador, sujeito ativo de sua própria história de vida e formação (SOUSA & CABRAL, 2015), dessa forma o docente não é objeto de estudo, mas tendo seus saberes reconhecidos como válidos a partir de suas vivências e estudos, é visto como produtor ativo de conhecimento, segundo as autoras,

A narrativa torna-se, portanto, relevante para o contexto de formação em que se concebeo professor como narrador-personagem-escritor de histórias que se constituem a partir de diversas situações de formação. As pesquisas revelam que os professores, quando os falam sobre os dilemas imbricados no seu fazer docente, transportam, ao mesmo tempo, dados de sua trajetória de vida. Isso aponta para diferentes modos de ver, conceber a prática profissional e promover avanços significativos na formação docente. (SOUSA & CABRAL, 2015, p.151)

Está caracterizada aqui a importância da narrativa na formação docente, concebendo o professor como narrado/personagem/escritor de histórias, que se constrói a partir de várias experiências de formação. Nos direcionado aos procedimentos mais práticos dessa metodologia, a coleta de dados pode acontecer a partir de vários registros orais ou escritos, no

caso desta pesquisa optamos por um relato de experiência uma vez que as docentes em formação autoras do mesmo trabalho se encaixam como narradoras de uma experiência vivida e estudada por elas (SAHAGOFF, 2015).

Esse trabalho está disposto em três capítulos: no capítulo 2 intitulado “Breve Histórico do Lúdico no Brasil”, propomos alguns apontamentos históricos entorno do desenvolvimento do lúdico na pré-história, nas civilizações antigas, no medievo até a modernidade identificando as expressões lúdicas como uma categoria temporal que mudam no decorrer do tempo de acordo com os contextos sociais, políticos, econômicos, culturais e tem funções e sentidos históricos diferente nos povos. Ressonância disso é a ruptura que acontece na modernidade, a partir, do movimento romântico com a ideia de criança que vai fundamentar uma mudança nas concepções do lúdico na educação, encerramos este capítulo com a análise das legislações em torno da criança, educação e ludicidade que são influenciadas por essa ruptura paradigmática moderna.

No Capítulo 3, intitulado “A Ludoeducação Como Possibilidade Para Educação Infantil” tecemos uma discussão sobre como ao longo do tempo a ludicidade se envolveu com a educação principalmente a infantil, a compreensão da constituição do imaginário e da subjetividade humana por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, investigando o processo do brincar da criança, analisando sua consciência em relação à realidade e sua intenção de transformá-la, a partir da imaginação que vai além de seu comportamento diário, fechando o capítulo com a sistematização de uma ideia de ludoeducação que não antagoniza a “ludicidade X educação”, mas integra de forma didática livre e espontânea essas duas esferas no ensino infantil.

No capítulo 4, com o título “Jogos Brinquedos E Brincadeiras Na Educação Infantil” sistematizamos as vantagens da ludicidade na educação infantil mostrando os saldos no processo de desenvolvimento e aprendizagem na infância, caracterizando o que seria o jogo, brinquedo e brincadeira e como seria possível a implementação dos mesmos em sala de aula, quais os critérios de escolha de materiais disponíveis, as formas de planejar concluindo o capítulo com a análise de expressões lúdicas para educação infantil e um relato de experiência.

De forma geral, a colaboração que essa pesquisa trás é de cunho bibliográfico a leitura e seleção das fartas obras, que decorrem sobre o tema e muitas vezes não encontram lugar no solo fértil da escola. Esse então é um esforço de democratizar ainda mais essas informações

de forma sistematizada, contribuindo em evidenciar a forma como a ludicidade ajuda no desenvolvimento integral das crianças e como esse elemento pode ser introduzido na EI. Ao colocarmos o uso de expressões lúdicas na EI apontamos também um conjunto de possibilidades formativas para professores se apropriarem e desenvolverem um trabalho pedagógico mais consistente e eficaz, fixando assim nossa colaboração para o trabalho docente voltado a EI.

2 BREVE HISTÓRICO DO LÚDICO NO BRASIL

2.1 Ideias preliminares

Antes de iniciarmos nossos apontamentos sobre a História da ludicidade precisamos entender o que seriam esses dois conceitos centrais para o nosso trabalho, a ludicidade e a EI. Na atualidade podemos compreender a EI de forma ampla, segundo o pedagogo Prof. Dr. Moysés Kuhlmann Jr. (1998) as formas de educação dirigidas à criança no âmbito familiar, comunitário, social e cultural também são entendidas como EI assim como a periodicidade em instituição educativa formal, fora do domicílio dirigida a crianças também o é. Na legislação presente a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB. 9394/1996) a EI é concedida como primeira etapa da Educação Básica objetivando o desenvolvimento de forma integrada da criança (em seus aspectos físicos, psicológico e social) com idade de até cinco anos, de forma complementar a ação da família e da comunidade, em termos de estrutura está dividida em creche destinada a criança de até três anos, e em pré-escola para criança de quatro a cinco anos.

Já a ludicidade tem sido estudada por várias áreas do conhecimento, afinal o que é lúdico? A palavra “lúdico” tem sua origem no latim “*ludus*”, que significa brincar. De forma básica pode ser compreendido como o brincar, divertir-se, recrear-se ou distrair-se como, por exemplo, entreter-se com jogos infantis, assim tecemos essa ideia primária de ludicidade, como um elemento que atualmente acredita-se nos acompanhar desde a infância e que ao longo do tempo veio a se integrar nas práticas pedagógicas voltadas para crianças que nos dias de hoje chamamos de EI.

2.2 Notas históricas sobre o lúdico

Ao longo da história da humanidade o lúdico teve várias concepções, a pedagoga Tizuko Morchica Kishimoto (1999) explana que a

[...] tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. (KISHIMOTO, 1999, p. 15)

Dessa forma, Kishimoto evidencia a ludicidade como um elemento histórico importante intrínseco ao ser humano, suas produções imaginativas assumem um caráter de “tradicionalidade e universalidade” assentada num argumento histórico de formação da memória infantil de um povo, partindo desse contexto iremos narrar, um breve histórico da construção e usos da ludicidade no decorrer do tempo de forma geral até chegar seus desdobramentos com as primeiras expressões lúdicas no Brasil.

As professoras e pedagogas Ilda Neta Silva de Almeida e Lays Aires Rodrigues em artigo intitulado “O lúdico como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento da criança na educação infantil” (2015) fazem um levantamento histórico do lúdico e constatam que o surgimento do lúdico remete a tempos remotos do desenvolvimento da humanidade.

No período pré-histórico se formava e orientava atividades que suprissem as necessidades de sobrevivência como a caça e a coleta de alimentos silvestres, essas ações eram essenciais para a subsistência, mas se configuraram também numa prática prazerosa e divertida feita por todos, inclusive crianças. Um segundo aspecto, são os desenhos e esculturas que mostram o cotidiano da realidade desse período, que eram também fonte de ludicidade, assim esses sujeitos pré-históricos, estabeleciam os registros de suas memórias cotidianas de forma lúdica (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

Na antiguidade temos a emergência das primeiras civilizações e com isso as guerras por território. É do conflito entre elas que houve a necessidade de defesa. Assim a manobra dos conflitos antigos proporcionou uma ludicidade que objetivava a formação do homem de guerra, portanto os jogos esportivos eram muito populares visando à preparação desses corpos

para o enfrentamento, além de vários outros aspectos como questões religiosas, padrões de beleza e cuidados entre outros (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

As várias civilizações antigas têm suas peculiaridades vejamos no Egito antigo as expressões lúdicas estavam ligadas a formas de registro da memória cotidiana, as artes e os jogos esportivos como luta e natação, eram bem apreciados. Na Grécia antiga temos várias formas de ludicidade, no campo das artes (música, dança e teatro) e dos jogos esportivos como, por exemplo, a ginástica, foi na Grécia antiga inclusive onde se iniciou os jogos olímpicos, sendo todas essas práticas lúdicas. A civilização romana foi muito influenciada pela Grécia devido à invasão do exército romano, eles também tinham nos jogos esportivos uma das principais atividades lúdicas, como o ato de jogar bola, assim esses jogos fomentam relações sociais de cooperação, coletividade e equilíbrio emocional (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

A ludicidade foi usada de forma primária na educação do que hoje nós chamamos de crianças, embora várias dessas práticas lúdicas envolvessem o conjunto global das pessoas, nessas sociedades antigas alguns filósofos já apontavam o brinquedo como algo inserido na educação. De modo geral a educação sensorial desse período orientou a utilização de "jogos didáticos" (por exemplo, dados, doces e guloseimas na forma de letras e números etc.) nas mais diferentes áreas, como a Filosofia, Matemática, Linguagem entre outras, porém mencionamos que foi somente na modernidade que houve condições históricas para o surgimento de uma proposta estruturada de uso da ludicidade na educação formal de crianças. (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

A ludicidade na idade média europeia é marcada por brincadeiras que operam a repetição do cotidiano dos adultos e a reprodução de papéis de gênero, nessas recreações meninas brincavam de boneca retratando um papel doméstico da mulher no lugar da maternidade e os meninos brincavam com espadas representando o papel do homem guerreiro, protetor da família ou pessoa amada. (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015)

Outro aspecto importante no medievo é a existência de uma ideia que associava o ato de brincar ao algo sem valor e ao azar, em oposição a essas concepções no período renascentista, no fim do medievo, houve a inclusão de uma compulsão lúdica que via o jogo como uma coisa que podia contribuir inclusive para o desenvolvimento da inteligência e facilitar o estudo, por conta disso foram tomados como "instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares" (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015, p. 27). No contexto medieval, mesmo associado ao azar as expressões lúdicas aconteciam na sociedade, especialmente no período em que hoje nós chamamos de infância principalmente as mais pequenas, e o lúdico

se colocava como uma forma de estreitar laços sociais e transmitir costumes e modos que as crianças deveriam aprender, culminando no fim do medievo com o movimento renascentista e a eclosão de uma compulsão por ludicidade inclusive na educação (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

A emergência da modernidade é um período marcado pelo surgimento da classe social burguesa, renascimento do comércio e a decadência e fim do feudalismo. O movimento histórico é composto de mudanças e permanências e nesse sentido a modernidade em alguma medida, ainda conserva até a primeira metade desse período a ideia medieval em que a ludicidade não era considerada útil, e que a criança não tinha muito valor. Assim a criança logo que não dependia mais da mãe ou responsáveis era introduzida no mundo adulto, desempenhando os mesmos trabalhos dos adultos como se tivessem a mesma idade. Nesse período, essas concepções de criança e a repressão do mundo adulto acabaram colocando as expressões lúdicas num lugar de silenciamento, porém ainda podemos ter um entendimento identificado nessa modernidade, é ele: as crianças expressavam um forte espírito de competição em suas brincadeiras, em virtude de ainda continuaram a reproduzir o universo adulto desde bem novos em suas expressões lúdicas. No entanto foi na modernidade com o romantismo, que vai surgir a Ideia de criança como sujeito social que precisa ser cuidado, uma verdadeira mudança paradigmática sobre as concepções da infância emerge aí a concepção de criança, e a partir disso as propostas de educação voltadas a essa categoria (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

O período da idade contemporânea é também fortemente marcado pelos desdobramentos da Revolução Industrial, que fomentou o crescimento das indústrias e o desenvolvimento econômico, essas transformações sociais ocasionaram o deslocamento de famílias inteiras da zona rural para urbana buscando emprego, as condições econômicas precárias nos trabalhos urbanos acabaram colocando toda a família para trabalhar inclusive as crianças. Porém, mesmo essas crianças fazendo parte desse mundo adulto do trabalho, elas conseguiam converter esse trabalho formal em atividade lúdicas com o chamado "faz de conta", todavia poderia ser repreendida por um adulto sendo forçada a voltar à realidade (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

O processo de industrialização acabou gerando muita desigualdade principalmente entre as crianças ricas e pobres que tinha acesso diferenciado as expressões lúdicas. Houve também a industrialização da produção de brinquedos para suprir as demandas urbanas, antes eles eram feitos artesanalmente principalmente pelas crianças e era nesse momento produzido por adultos, dessa forma o brincar perde um pouco da identificação da criança com o próprio

brinquedo. De acordo com Wajskop (1995) a partir da ruptura do pensamento romântico, a brincadeira vai ganhar força no espaço educacional de crianças pequenas. Anteriormente a brincadeira era quase que predominantemente recreativa uma fuga da realidade, mas a partir dessa ruptura com o pensamento romântico, a brincadeira vai passar a ser considerada como auxiliadora no desenvolvimento da criança. No século XIX Froebel foi o primeiro educador que pensou o brinquedo e a atividade lúdica na educação, considerando a ludicidade como importante no desenvolvimento da criança (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

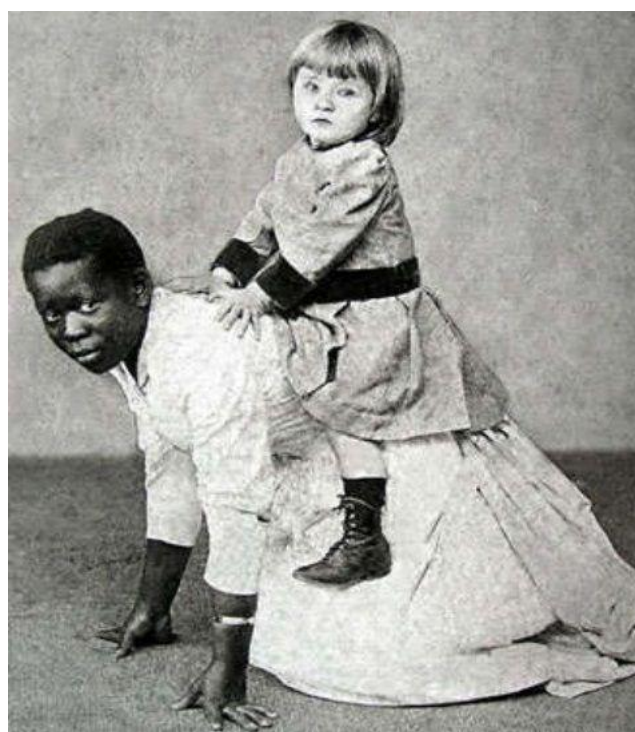
Voltando nossos olhares especificamente para o Brasil em seus primórdios, na América pré-colombiana, era ocupado majoritariamente pelos povos originários da terra, o que hoje é identificado como povos indígenas, eles tinham uma relação própria com a natureza, formações etimológicas e relações com a ludicidade. Segundo Sant´ana e Nascimento (2011) esses povos desde antes da chegada dos europeus no Novo Mundo, usavam a brincadeira e ludicidade para aprender as necessidades reais de sobrevivência, eles construía os próprios brinquedos com materiais naturais, caçam e pescam sobre um olhar a partir no lugar da criança, com o objetivo de se divertir e brincar sendo que já estão treinando para sua real necessidade de sobrevivência, inclusive essa relação indígena com o lúdico é muito similar às expressões lúdicas nego-africanas que vieram com o processo de colonização.

Na virada do período medieval para a modernidade, em meados do século XV, a Igreja Católica extinguiu os jogos da educação por acreditar ser algo profano. O período moderno por sua vez é marcado pelas expansões marítimas e principalmente pela colonização do Novo Mundo, com isso implementa-se de um projeto educacional que atendesse as necessidades coloniais, ocorreu então na América portuguesa uma educação aplicada pelos Jesuítas, a partir da atuação dos clérigos o uso de jogos volta ser destaque na educação. Porém os jesuítas ocuparam a América Portuguesa até meados de 1758 quando foram expulsos e com isso temos o rompimento do uso de jogos na educação. A partir daí, professores foram enviados de Portugal para a colônia portuguesa e desempenharam um ensino positivista. (SANT´ANA & NASCIMENTO, 2011)

Nesse período colonial, na América Portuguesa, segundo Freire (FREIRE 1963, apud TEIXEIRA 2012) as expressões lúdicas eram marcada pela violência, o uso de castigos físicos, como a "brincadeira do beliscão" e a "brincadeira do cavalo" que consistia no uso de crianças negras como cavalo submetia a chicotadas de galhos de goiabeira. Para ilustrar vemos na **Figura 1** a mesma brincadeira fotografada no fim do século XIX, apresenta uma babá negra “brincando” um uma criança branca de cavalo, esse registro foi tirado nove anos

após a abolição da escravatura, mas mostra a continuidade da influencia das ideias da escravidão e de práticas lúdicas racistas que permaneciam na Primeira República. As demarcações de gênero também definem essas expressões lúdicas, os meninos brincavam com facas a caçar animais e destruir ninhos e as meninas não poderiam correr subir em árvores, saltar e etc. por conta dos padrões de bom comportamento que eram imputados nela (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

Figura 1 – Babá “brincando” com criança em Petrópolis, fotografia tirada em 1899 por Jorge Henrique Papf.



Fonte: LÖFGREN & GOUVÊA, 2018.

Um elemento importante para citarmos é que esse processo colonial acabou tendo como efeito o apagamento das práticas lúdicas não-brancas. Para Kishimoto:

A mistura do índio e negro ao branco fez prevalecer como núcleo primitivo para a formação da nacionalidade brasileira o elemento branco. Assim, quando chegaram às levas de imigrantes estrangeiros, já existia um núcleo primitivo de população no qual predominava o elemento branco. (KISHIMOTO,1999, p.17)

Então a autora destaca o predomínio desse “elemento branco” em detrimento das outras matrizes étnico-raciais que formaram o Brasil, essa relação reflete nas práticas lúdicas, nesse sentido Kishimoto (1999) entende que é difícil de localizar a influência negra nos jogos

infantis brasileiros, sendo que os mesmos se miscigenaram dificultando a distinção. No contexto colonial os negros africanos já chegam ao Novo Mundo na condição de escravizados, e suas epistemologias foram invisibilizadas em inúmeros aspectos o que dificulta ainda mais em localizar essa contribuição específica, além disso precisamos contextualizar essa miscigenação que se configura em um processo violento para os povos colonizados e tem como resultado o apagamento das identidades étnicas raciais subalternizadas (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

Saindo do período colonial, na virada do século XIX para o início do século XX no Brasil temos novos contextos históricos como a revolução de 1930 e a abertura do país para uma ampliação do capitalismo industrial, isso teve grande impacto nas práticas lúdicas que principalmente andaram juntas com projetos de EI distintos como a educação assistencialista voltada a crianças pobres, políticas educacionais da Era Vargas voltadas ao tecnicismo, a Nova Pedagogia assim como a influência da Teoria Interacionista e do reconhecimento da criança como sujeito de direito e alvo de cuidado expressadas nas legislações educacionais da década de 1990 culminando na consolidação do EI pela LDB (Lei nº 9394/96) que iremos descrever com mais detalhes na próxima seção (SANT´ANA & NASCIMENTO, 2011).

2.3 O Lúdico na Legislação Brasileira

Levando em consideração essas trajetórias temporais e as transformações da ludicidade, as notas históricas sobre o lúdico, precisam ser estudadas, com o objetivo de identificar no percurso da ludicidade através do tempo. Quais necessidades culturais, econômicas, sociais e históricas orientavam o lúdico de um povo, suas funções e usos que podem ou não estar ligado a um projeto de educação formal, e nesse sentido entender também quais transformações ocorreu que fizeram com que o lúdico tivesse cada vez mais notoriedade no ensino (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

No caso do Brasil, nas primeiras décadas do século XX, o lúdico esteve alinhado a um contexto histórico muito específico que orientava as práticas educacionais. Na década de 1930 a abertura mais ampla do Brasil para o capitalismo industrial emergiu a necessidade de mão de obra especializada surge em resposta a isso à necessidade de investir na educação para suprir o mercado de trabalho industrial (SANT´ANA & NASCIMENTO, 2011).

Em 1932 foi lançado por um grupo de educadores, o Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova. Isso representava uma proposta de educação nova, era uma Pedagogia Nova que lançou outro olhar sobre a educação para além do Positivismo e o Tecnicismo do Ensino de Ciências. (SANT´ANA & NASCIMENTO, 2011). Paralelo a essa abertura econômica, com a revolução de 1930 deu-se início a um novo projeto de educação alinhado ao horizonte ideológico desse período culminando na criação do Ministério da Educação e Saúde Pública (1934) para sistematizar essa atuação educativa em nível nacional, indicava um plano de reconstrução educacional no país, que contava como sustentáculo o ideal de uma Escola Pública, obrigatória e gratuita, (SANT´ANA & NASCIMENTO, 2011) os reflexos dessa atuação foi sentido em pouco tempo com a promulgação da nova constituição brasileira em 1934 afirmava que:

Art. 149. A educação é direito de todos e deve ser ministrada, pela família e pelos poderes públicos, cumprindo a estes proporcional-a a brasileiros e a estrangeiros domiciliados no país, de modo que possibilite efficientes factores da vida moral e económica da Nação, e desenvolva num espirito brasileiro a consciencia da solidariedade humana. (BRASIL,1934, art. 149)

Como vimos o artigo 149 da constituição de 1934, deixa evidente o direito de todos à educação, sendo que a responsabilidade da mesma voltada à família, isso não é a novidade por que a educação sempre foi uma responsabilidade primária das famílias, mas o documento legislativo acrescenta um fator novo, a educação como responsabilidade do Estado brasileiro, em outras palavras uma escola pública gratuita gestada pelos poderes públicos, com o objetivo de promover boas condições dos “fatores de vida” entre elas a econômica da nação, percebemos aqui a consonância com os fatores políticos e econômicos desse período na produção dessa primeira lei que gere a educação brasileira. Até então a educação não era uma atribuição dos poderes públicos, mas a partir de 1934 com as insurgências desse período, passaria a ser.

Um aspecto importante para entendermos são formas de uso do lúdico na educação que são bem mais evidentes nos projetos de educação infantil devido à ligação entre as expressões lúdicas e a infância ao longo do tempo. Até os séculos XIX e XX não existiam a preocupação de educar crianças menores de sete anos, a abrangência da escola tradicional só funcionava a partir dos sete anos porque quem se responsabilizava pelos cuidados das crianças menores eram os pais. (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

Como já vimos o Brasil passavam por um contexto de crescimento da industrialização no início do século XX, com a eclosão da primeira guerra mundial e no decorrer e com o fim

do conflito a mão de obra masculina estava ficando escassa de modo que foi substituída pela mão de obra feminina, desse modo várias mães teriam que deixar seus filhos em casa para trabalhar, além disso houve um crescimento de crianças abandonadas e carentes, nesse contexto as primeiras instituições criadas e direcionadas ao cuidados com as crianças surgem, elas eram organizadas como verdadeiros "depósitos de criança" sem projeto educativo, e com um caráter meramente assistencialista. Em oposição a essa conjuntura precária da educação infantil estava à elite brasileira inspirada nas tendências dos países europeus, que começaram a se interessar em dar educação seus filhos desde cedo, surgem aí os primeiros "jardins de infância" como um projeto para além de tudo educativo, em detrimento das crianças abandonadas e carentes que frequentam esses abrigos assistencialistas (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

A educação infantil ficaria a par de uma abordagem assistencialista por muito tempo até que por meio das lutas sindicais e feministas, o Estado brasileiro começasse a observá-la com um direito, e garantisse a “educação infantil, em creche e pré-escola, às crianças até 5 (cinco) anos de idade” (BRASIL, 1988, art. 208, inc. IV). A partir dos anos 90 o olhar sobre a criança muda, sendo entendida como ser social e pensante, e vamos identificar uma forte influência da teoria interacional de Vygotsky nas concepções sobre aprendizagem com a ideia de que a interação da criança com o os que a cercam é indissociável da aprendizagem (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

Nesse cenário aglutina-se mais uma evidência de mudanças sobre as concepções da infância e educação infantil. Em 1990 a aprovação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) vem consolidar o reconhecimento dos direitos dessa categoria, esse estatuto se coloca como um importante marco paradigmático e é a materialização na letra da lei das transformações históricas que vinham acontecendo. Vamos observar alguns aspectos importantes desta lei, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) considera como criança o indivíduo até os 12 incompletos (BRASIL, 1990, art. 2).

Percebemos uma concepção estreita da relação com o brincar no direito ao lazer (BRASIL, 1990, art. 4), o ato de brincar, assim como a prática de esportes e diversão também está na compreensão do direito à liberdade (BRASIL, 1990, art. 16, inc. IV). Nesse contexto, o lazer é um direito que se desdobra em atividades lúdicas e tem que levar em consideração a peculiar condição dessa criança em quanto de pessoa em desenvolvimento (BRASIL, 1990, art. 17). O ECA ainda referenda o dever do Estado brasileiro em promover espaços e programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a infância e a juventude. (BRASIL, 1990, art. 59). Diante desses dados observamos a influência da teoria interativista

(ALMEIDA & RODRIGUES, 2015) na lei ao reconhecer uma rede de relações sociais, que inclusive usa a ludicidade, como necessária para o desenvolvimento da criança e, portanto, um direito da mesma.

O ECA ainda dispõe no artigo 53 que: “A criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1990, art. 53) e nesse sentido, orientar uma educação voltada para a inserção no mercado de trabalho que vem passando por mudanças históricas a partir da revolução industrial até o tempo presente e para o exercício da cidadania, além de assegurar o “acesso à escola pública e gratuita próxima de sua residência.” (BRASIL, 1990, art. 53, inc. V)

Outro documento importante nesse contexto de pensar a criança é a “Declaração Universal dos Direitos das Crianças” que em seu 7º artigo estabelece que: “[...] A criança deve ter a oportunidade de participar de jogos e brincadeiras, dirigidos, sempre que possível, para a sua educação. A sociedade e as autoridades devem se esforçar para promover o exercício deste direito” (UNICEF, 1959, VII) e nesse sentido como uma vez mais os jogos e brincadeiras como direitos da criança e, portanto, um elemento a ser aproveitado na educação como um todo principalmente na EI. É importante que a escola e o professor levem em consideração que a criança não é uma tábua rasa, mas como indivíduo que traz consigo diversas vivências, memórias e percepções de mundo, e nesse sentido a adoção de artefatos culturais e recursos de ludicidade ajudaria a gerar saltos culturais no meio escolar objetivando uma maior ampliação da consciência desse aluno.

Em 1996 temos a consolidação da EI na LDB (Lei nº 9394/96), que acompanha as atualizações sobre a infância e sistematiza na letra da lei como uma etapa da Educação Básica a EI, tendo como objetivo o “[...] desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (BRASIL, 1996, Art. 29). Seguindo esses desdobramentos temporais, podemos pontuar que a ludicidade não só se expressava como possível recurso didático exclusivo da EI, mas era proposto para outras disciplinas e etapas da educação, exemplo disso eram os Parâmetros Nacionais Curriculares (PNC’S) publicados a partir de 1997, onde temos a abertura para lúdico em vários níveis de ensino. Continuando, em 1998 houve a publicação do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) que orienta práticas educativas destinadas a essa nova etapa da educação básica tendo como um de seus traços a ludicidade, objetivando:

Propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens, orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança. (BRASIL, 1998, p.23)

Perdemos aí a associação do ato de brincar com o processo de aprendizagem para gerar habilidades para relações interpessoais. Nesse documento fica evidente a centralidade das práticas lúdicas sendo elas um de seus princípios norteadores, de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) resolução CEB Nº 01, de 7 de abril de 1999 estipula em seu artigo 3º, inciso I, linha c) que: “[...] as propostas pedagógicas das Instituições de Educação Infantil, devem respeitar os seguintes fundamentos norteadores: princípios estéticos da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade, e da diversidade de manifestações artísticas e culturais.”

Como podemos acompanhar até aqui, a EI tem seu desenvolvimento na história a partir do desenvolvimento das concepções sobre criança ou infância. No decorrer da história a EI foi lida de várias formas: o adulto em miniatura, assistencialista, transformadora, e atualmente a forma integral. A concepção moderna de EI, integra o desenvolvimento e a aprendizagem da criança e utiliza da ludicidade para estabelecer rotinas pedagógicas, situações de socialização e respeito ao próximo, nesse sentido o lúdico foi sendo reconhecido como um elemento didático que favorece a aprendizagem e o desenvolvimento (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015) o que nos conduz a refletir sobre como seria possível a ludicidade se desdobrar em quanto um recurso utilizável em sala de aula especificamente na EI? Quais os ideais teóricos que se formaram em torno disso? Como explicar o processo de aprendizagem através da ludicidade? São essas questões que nortearam o próximo capítulo.

3 A LUDOEDUCAÇÃO COMO POSSIBILIDADE PARA EDUCAÇÃO INFANTIL.

3.1 O Lúdico e a Educação Infantil.

A pedagoga, Dr. Gisela Wajskop (1995) em seu artigo intitulado “O brincar na educação infantil” nos traz importantes contribuições históricas e teóricas sobre a concepção de ludicidade no desenvolvimento de crianças e no uso para Educação Infantil. Wajskop ao

analisar Brougère aponta que de acordo com o autor a diversidade de mudanças de ideias sobre o brincar, só pode ser compreendida, se entendermos que, segundo ele, brincar é uma atividade mental, uma maneira de interpretar e sentir determinados comportamentos humanos, explicitadas através de uma linguagem onde a criança articula diferentes significados aos objetos e a linguagem, expressos por um sistema próprio de códigos.

Dessa forma Brougère faz uma análise sociocultural que coloca a brincadeira para além de seu potencial educativo, também sendo um esforço do contexto histórico e social específico para colocá-la como uma estratégia em fazer da criança um ser social e nesse sentido, traduzindo-se como uma forma das crianças interpretarem o mundo, sua cultura e objetos, os afetos e suas relações, sendo que o brincar pode ser usado pela criança como espaço para experimentação da vida adulta sem as responsabilidades serem assumidas literalmente (WAJSKOP, 1995).

Corroborando com isso Lazaretti (2011) diz,

[...] a brincadeira surgiu em uma determinada etapa do desenvolvimento da sociedade, no curso da mudança histórica do lugar que a criança ocupa nela. A brincadeira é uma atividade social por sua origem, e por isso seu conteúdo é social e é uma forma de vida e atividade da criança para orientar-se no mundo das ações e relações humanas, dos problemas e motivos das ações dos indivíduos” (LAZARETTI, 2011, p.1)

Nesse sentido a transformação da concepção sobre a brincadeira se observa a partir da mudança na ideia de criança. Na citação a brincadeira começa a ser entendida como uma atividade social a serviço principalmente do desenvolvimento da criança.

Essa noção sociocultural da brincadeira foi elaborada inicialmente na área da psicologia, com um grupo de intelectuais que formaram a chamada “Escola Russa” e tem como um de seus representantes o psicólogo Lev Vygotsky, que entendia que o ato de brincar é uma constituição da infância e um lugar de superação da mesma, nesse sentido, a criança através da brincadeira vai se deparar com as mais diversas situações da vida cotidiana sejam elas conservadoras, retrógradas ou mais liberais e vai administrar esses conflitos se colocando no mundo através da linguagem lúdica, assim a ludicidade é um lugar da infância mas também ajuda a criança a se desenvolver e transitar para outros graus de maturidade (WAJSKOP, 1995).

Assim segundo o autor, o brinquedo, fornece estruturas elementares materiais e simbólicas para transformação necessária na consciência da criança (WAJSKOP, 1995), corroborando com isso Vygotsky ainda assinala que com o brinquedo, “[...] a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que na realidade” (VIGOTSKY, 1999, p. 134-135) é nesse sentido que o brinquedo, ajuda nas formações imaginativas. A imaginação que amplia a realidade traz à tona situações alheias ao cotidiano da criança e é nesse contexto como estamos vendo, em que ela vai tomar decisões para administrar conflitos possibilitando uma ampliação de sua percepção do mundo (WAJSKOP, 1995).

Refletindo sobre essa questão do desenvolvimento da criança em idade pré-escolar o autor ainda pontua que, “[...] com menos de 3 anos de idade, o brinquedo é coisa séria, pois a criança não separa a situação imaginária da situação real” (VYGOTSKY, 1997, p.62), ou seja, a criança com essa idade não separa a realidade em que vive da imaginação no brincar, deixando vir à tona algo que presenciou e marcou sua vida. Assim, as estruturas imaginativas e todos os elementos que a formam como o ato de brincar e o brinquedo se mostram muito importantes para a apreensão da realidade.

É desde o seu nascimento e durante parte do seu crescimento, a criança conquista o mundo por meio da percepção e dos movimentos, isso acontece até os 3 (três) anos e envolve uma forte presença de elementos imaginativos importantes para o desenvolvimento da criança. Reforçando o tema segundo Vygotsky:

O correto conhecimento da realidade não é possível sem certo elemento de imaginação, sem o distanciamento da realidade, das impressões individuais imediatas, concretas, que representem esta realidade nas ações elementos da nossa consciência. (VYGOTSKY, 1996, p. 127).

A ludicidade além de auxiliar na exploração do mundo também contribui para apreensão de hábitos, como por exemplo, o conflito resolvido no ato de brincar possibilita um jogo de negociações e o desenvolvimento do que Vygotsky denomina de "autocontrole", dessa forma a brincadeira contribui também para promoção de hábitos de domínio de si e o viver em sociedade. Levando em consideração os benefícios da brincadeira podemos entender que ela será um recurso muito útil na EI, que poderia se apropriar desse recurso muito vasto, onde as crianças aprendem o mundo de forma ativa por meio da representação, nessa utilização a brincadeira deixa de ser inata da natureza infantil e é nesse sentido, também é concebida como uma atitude, uma linguagem que aprende a realidade, relações humanas

afetivas e sociais desde muito cedo. Nesse sentido, a brincadeira pode ser uma das primeiras formas pelas quais a criança começa a aprender. É aí como já observamos que os processos da imaginação começam, e onde ocorre a apropriação de comportamentos e normas sociais (WAJSKOP, 1995).

Essa forte contribuição da brincadeira no desenvolvimento da criança demonstra no pensamento de Vygotsky uma perspectiva de aprendizagem que considera o progresso das “funções psicológicas superiores” como a memória, consciência, percepção, atenção, fala, pensamento, vontade etc. diante do apoderamento e interiorização de signos e instrumentos numa contextura de interação, então, é a partir da interação, do acesso da criança a vida intelectual e afetiva das pessoas próximas que a aprendizagem vai acontecer, por isso a brincadeira é tão importante como uma forma de socialização que constrói um processo de aprendizado na criança (WAJSKOP, 1995) sendo elemento importante de aproveitamento para EI.

3.2 Conceito de Ludoeducação

A possibilidade de usar a ludicidade na EI é muito coerente na medida em que as expressões lúdicas são compatíveis à forma com que a criança aprende, podendo ser usada como recurso para potencializar o ensino-aprendizado. Nesse caso a ludicidade poderia ser considerada um recurso didático, para tanto, precisaríamos entender o que é didática, segundo Castro, “a didática (didáctica) tem sua origem de um termo ou expressão grega Τεχνή διδακτική (techné didaktiké), que permite entender que ela é arte ou a técnica de ensinar, de mostrar, esclarecer, dirigir e orientar a aprendizagem. (CASTRO, 1991, p. 15), nesse sentido a didática seria uma técnica de ensinar, aquilo que facilita a aprendizagem. Então a ludicidade se encaixa aí como um recurso que pode facilitar a aprendizagem dos alunos com os devidos planejamentos necessários (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

Mas o que é aprendizagem? De forma mais global, entendemos aprendizagem de acordo com Cória-Sabini & Lucena (2005), que “pode ser definida como a aquisição de habilidades, hábitos, preferências, ou seja, a aquisição de padrões de desempenhos em resposta aos desafios ambientais” (CÓRIA-SABINI & LUCENA, 2005, P. 13). Nesse sentido corroborando com as já citadas, teorias do desenvolvimento a exemplo de Vygotsky que coloca o lúdico como elemento que auxilia na aprendizagem de funções psicológicas

superiores através dos novos desafios gerados por situações lúdicas, que comumente não estariam em seu cotidiano (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

Dessa forma, entende-se que a criança desperta, no brincar, o prazer pela realização de ações outrora não permitidas pelos adultos, assim como representa a vida adulta a sua volta, através dos modelos disponíveis. Dessa forma, a criança inicia a exploração do mundo a sua volta, “[...] por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamenta na construção do saber fazer” (KISHIMOTO, 2002, p.146).

Nesse contexto, quando se fala de lúdico como recurso didático, não se está querendo estabelecer o uso de jogos, brincadeiras, brinquedos e qualquer forma de ludicidade que se encerre em si mesma. Pelo contrário, o professor não é terapeuta ocupacional, porém assume seu lugar de profissional docente que seleciona e refina os vários recursos didáticos para alcançar a aprendizagem de seus alunos, entre eles os recursos lúdicos em seu tipo regrado ou livre que realmente se mostram como possibilidade viável para o processo pedagógico de ensino-aprendizagem eficaz contextualizado na infância.

Porém precisamos relembrar que o brincar em si mesmo já gera uma relação de desenvolvimento humano, dessa forma, como recurso didático as expressões lúdicas ganham um objetivo específico da aprendizagem no contexto escolar, nesse sentido elas podem aparecer nas rotinas pedagógicas de duas formas básicas, o brincar livre e o brincar regrado. Falando sobre o brincar no ensino Almeida e Rodrigues afirmam,

Para ser uma ferramenta proveitosa no ensino, o brincar precisa ser uma atividade elaborada, não deve ser administrado de forma dispersa ou com o objetivo de apenas entreter e distrair a criança, é de suma importância compreender a diferença entre o brincar livre e o brincar como recurso didático com objetivos específicos. Ressaltando também que a criança brinca pelo prazer de brincar e a ideia de inserir a brincadeira no contexto escolar é que ela continue sendo uma atividade espontânea e prazerosa, a criança não precisa perceber a real intenção por traz (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015, p. 38).

Nesse sentido percebemos que para as autoras a diferenciação entre o brincar livre e o brincar regrado é primordial. Em primeiro lugar elas entendem que a diferença da ludicidade enquanto recurso didático é o planejamento, a elaboração prévia de uma sequência didática com objetivo definido e a ludicidade como recurso para chegar a esse objetivo, nesse sentido podemos dispor que a brincadeira regrada está mais adequada para essa perspectiva de ensino, porém como já constatamos o brincar mesmo de forma espontânea já gera ganhos no desenvolvimento da criança.

Nesse contexto as autoras sugerem que se procure o equilíbrio entre essas duas práticas, por exemplo, podem-se planejar rotinas pedagógicas que envolvam a aplicação de expressões lúdicas didáticas, orientado com regras definidas individualmente ou coletivamente com o objetivo de ensinar um hábito, comportamento ou conteúdo, mas também podemos planejar um momento de brincadeira livre, pensado espontaneamente pelas crianças, entretanto assistido e acompanhado pelo professor que cumpra o objetivo do planejamento podendo igualmente ser o ensino de algum comportamento, hábito ou conteúdo.

Por isso que diante dessas duas formas de brincar existe o pré-requisito do planejamento e objetivo para que se torne um recurso didático, nesse sentido justamente o equilíbrio entre o brincar livre e regado que as autoras vão propor como forma de não tornar o lúdico em sala de aula um exercício meramente recreativo com fim em si mesmo, segundo elas, “[...] é possível compreender que tanto o brincar dirigido quanto o livre tem sua importância na Educação, é necessário encontrar um ponto de equilíbrio para a utilização dos dois” (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015, p. 38).

Almeida e Rodrigues também entendem que a ludicidade envolve um processo de prazer e divertimento, esse caráter não precisa necessariamente ser apagado da prática pedagógica em sala de aula, pelo contrário, pode-se orientar uma brincadeira livre ou regada que atenda aos objetivos do planejamento que gere divertimento sem que necessariamente a criança perceba a real intenção por trás daquela prática de ensino. Nesse cenário o papel do professor é primordial, segundo a pedagoga Janet Moyles,

Parte da tarefa do professor é proporcionar situações de brincar livre e dirigido que tentem atender às necessidades de aprendizagem das crianças e, neste papel, o professor poderia ser chamado de um iniciador e mediador da aprendizagem. Entretanto, o papel mais importante do professor é de longe aquele assumido na terceira parte do ciclo do brincar, quando ele deve tentar diagnosticar o que a criança aprendeu – o papel de observador e avaliador. (MOYLES, 2002, p.36)

Então de acordo com a autora, o professor deve promover situações do brincar dirigido ou livre para atender os objetivos de aprendizagem da criança, o papel do mesmo nesse processo se caracteriza por sua posição de indicador e mediador da aprendizagem em que o aluno é o protagonista, o que está em sintonia com o que Teixeira (2012) defende, e adverte,

Ao utilizar o brinquedo nas aulas como material pedagógico, é importante que o professor não se deixe levar por uma liberdade de exploração, ou seja, simplesmente deixar os alunos em um determinado espaço brincando sem nenhuma orientação e consciência de suas ações. Deve haver planejamento, e as atividades devem ser mediadas pelo professor, desafiando os alunos na resolução de problemas,

umentando o repertório de respostas para suas ações, estimulando sua criatividade e, principalmente, contribuindo para a sua formação (TEIXEIRA, 2012, p. 67).

E dessa forma, seja brincadeiras livres ou regradas precisam estar dentro de um planejamento para serem usadas em sala de aula. Além disso, identificamos que o uso da ludicidade enquanto recurso didático promove uma relação de aluno e professor que se forma numa dinâmica coletiva de produção do conhecimento e de experiências socializantes, Oliveira afirma que “[...] o lúdico dentro do processo educativo pode construir-se numa atividade muito rica, na medida em que professores e alunos interagem construindo conhecimentos e socializando-se” (OLIVEIRA, 2013, p. 18) e dessa forma entendendo a relação de interação entre aluno e professor que esses recursos podem promover numa perspectiva de construção do conhecimento e situações de socialização.

Perseguindo para Moyles (2002) uma segunda coisa muito importante é, sobretudo o papel do professor de observador e avaliador no fim dos ciclos do brincar. Então mesmo em atividades lúdicas livres o docente vai acompanhá-las com esse intuito de observação e conferência se realmente os objetivos do planejamento estão sendo alcançados, o olhar avaliador para o aluno, e para suas práticas pedagógicas e de como essas práticas estão ou não contribuindo para a aprendizagem da criança.

Para que essa relação professor-ludicidade-aluno aconteça de forma satisfatória na aprendizagem e no desenvolvimento infantil, Kishimoto (2002) entende que o educador deve ter uma formação lúdica, pois o seu aprendizado, a sua capacitação e também o seu interesse possibilitará conhecer-se melhor como pessoa, ao ponto de saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e desenvolvendo atitudes sobre a importância do jogo e do brincar para a vida da criança.

Diante de todos os apontamentos teóricos levantados entendemos que existe uma compatibilidade no uso de expressões lúdicas para o EI enquanto recurso didático. É justamente essa prática que alia a ludicidade livre ou não a rotinas pedagógicas bem planejadas objetivando o aprendizado dos conhecimentos escolares, sendo eles hábitos, comportamentos, conteúdos entre outros que entendemos ser a ludoeducação. Então, a ludoeducação, existe quando passamos a fazer uso dos jogos, das atividades rítmicas, da música, de brinquedos, de brincadeiras e de histórias de forma livre ou regrada no ambiente escolar, dentro de um planejamento a fim de criar uma prática de ensino que possa facilitar a aprendizagem, de forma eficiente, prazerosa e contextualizada com a infância do tempo presente.

4 JOGOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

4.1 Expressões lúdicas no desenvolvimento da criança.

No presente capítulo, iremos retomar alguns desses conceitos verificando quais contribuições para a aprendizagem e desenvolvimento que as expressões lúdicas trazem para o contexto escolar a partir da análise de brinquedos, jogos e brincadeiras. Para tanto primeiro precisamos amarrar as ideias de “Brincadeira, Brinquedo e Jogo”.

Já para Kishimoto (2010), o ato de brincar é uma ação livre, definida pela criança, que envolve uma relação de prazer e não tem como condição um objetivo final, e tem como consequência espontânea o relaxamento, aprendizado de regras, linguagens, habilidades e introduz a criança no mundo imaginário, mas (KISHIMOTO, 2010), mas quando ela aparece no contexto escolar tem que ser usada a partir de um critério pedagógico, contando com a presença do professor como mediador do processo de ensino e ganha uma finalidade que pode ou não necessariamente ser clara para criança, nesse sentido o planejamento com a equação do brincar livre e regrado sem necessariamente interferir na espontaneidade da brincadeira, colocando objetivos e articulando uma prática pedagógica para o fim da aprendizagem dos saberes escolares (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

Mas afinal o seria objetivamente a brincadeira? Almeida define que a brincadeira é:

Caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. É uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças. (ALMEIDA, 2005, p.5)

Nesses termos a brincadeira é uma ação lúdica estruturada pela presença de regras, pode ser feita de forma individual e coletiva, e é espontânea e livre, assim quando essa brincadeira entra na escola para as rotinas pedagógicas apesar de em algum momento serem feitas brincadeiras regradas se trabalha para equilibrar essas duas formas (brincar livre e regrado) ampliando mais espaço na rotina escolar para o brincar livre e destacando o professor como observador e mediador desse processo para garantir que o brincar seja bem aproveitado na aprendizagem e desenvolvimento na EI.

Se a brincadeira se estrutura da forma como vimos nessa definição, então o que seria o brinquedo? Segundo Wajskop, o brinquedo seria um objeto que fornece estruturas elementares materiais e simbólicas para transformação necessária na consciência da criança (WAJSKOP, 1995). Nesse sentido, o brinquedo é um elemento que auxilia na atividade imaginativa de ampliação da realidade, trazendo à tona essas situações problemas alheias ao cotidiano da criança que possibilita a resolução desses conflitos através da atividade socializadora do brincar (VYGOTSKY,1999). Em consonância com isso kishimoto (1994) entende que,

[...] o brinquedo é compreendido como um objeto suporte da brincadeira, ou seja, é um objeto. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São denominados de brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos. Os brinquedos denominados não-estruturados são aqueles que não são industrializados, são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, passando assim a ser um brinquedo, dependendo da imaginação da criança. (KISHIMOTO, 1994)

Dessa forma o brinquedo é esse objeto sociocultural de suporte físico e simbólico que auxilia na brincadeira e na ampliação da realidade, ele pode ser classificado em duas categorias, os estruturados, são os brinquedos industrializados e os não estruturados, são os brinquedos artesanais vários deles são as próprias crianças que produzem, em alguns casos pegando objetos de seu cotidiano e dando um novo significado para eles os transformando em brinquedo.

E a terceira expressão lúdica que vamos apresentar é o jogo, o psicólogo Jean Piaget trabalha com essa categoria, ele não tem uma definição específica de lúdico, mas entende o jogo como, uma expressão espontânea e livre da criança, então dessa forma jogos e brincadeiras são algo natural na vida desse infante. Piaget descreve três formas de jogos que se configuram justamente nas formas espontâneas de expressão da criança, e os nomeia como Jogos de exercício, simbólicos e os de regras (ALMEIDA & RODRIGUES, 2015).

Nos jogos de exercício são qualquer comportamento repetitivo para compreender objetos do mundo exterior e o funcionamento de seu próprio corpo, movimentos como esticar os pés, produzir sons, balançar as mãos são alguns exemplos de como a criança em seus primeiros meses de vida explora o ambiente a sua volta pelo que o autor chama de jogos de exercício (PIAGET,1969). Nos Jogos simbólicos a expressão do jogo por meio da imaginação, o objeto perde seu valor primário e assume outros valores que a criança define para ele, assim temos as brincadeiras de representação de papéis sociais como brincar de

casinha, professor etc. (PIAGET,1969). E nos jogos de regras, a criança deixa a essas brincadeiras individuais, e passam a jogos mais sociáveis organizados por regras, dessa forma eles expressam espírito de cooperação e coletividade (PIAGET, 1969).

Para amarramos um conceito mais específico de jogo vamos tomar por jogo, além do caráter espontâneo da criança explanado por Piaget, uma associação clara a terceira forma de jogo que ele traz, que constitui em uma atividade mais social e estruturada em regras, dessa forma de acordo com Almeida (2005),

A compreensão de jogo está associada tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeira. É uma atividade mais estruturada e organizada por um sistema de regras mais explícitas. Uma característica importante do jogo é a sua utilização tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo tem uma associação mais exclusiva com o mundo infantil. (ALMEIDA, 2005)

Dessa forma, a partir de nossos referenciais podemos identificar que o jogo associa objeto e brincadeira e tem como base as regras mais explícitas, usado tanto por crianças como por adultos. Já a brincadeira é entendida como uma forma de socialização que tem a interatividade com o mundo ao redor e principalmente com as pessoas no entorno da criança um elemento muito importante para o desenvolvimento da mesma, não pressupõe sistema de regras estruturado associado a algum objeto no ato de brincar. E o brinquedo seria um suporte físico e simbólico que auxilia a brincadeira ou jogo, e nesse caso pode ser industrializado ou um objeto do cotidiano da criança ressignificado pela criança assim como outro objeto que seja condicionado artesanalmente por um adulto ou criança. De modo geral jogos, brincadeiras e brinquedos, são expressões lúdicas que devem estar largamente disseminadas no contexto escolar.

Além de serem expressões lúdicas, brincar, jogar etc. É direito da criança (BRASIL, 1990) o ato de brincar, se torna um dos primeiros espaços de exercício da cidadania da criança, é através dele que a criança vai se desenvolver e aprender os saberes para ser inserido na sociedade. Tizuko Morchida Kishimoto em seu artigo intitulado “Brinquedos e brincadeiras na educação infantil” (2010) faz uma análise do uso de expressões lúdicas na EI a partir dos critérios tecidos na Diretrizes Curriculares Nacionais de Educação Infantil, pontuando os efeitos desse uso.

Segundo Kishimoto a liberdade e espontaneidade são elementos muito importantes para o sucesso da prática lúdica em sala de aula dessa forma ao ter liberdade de escolher o brinquedo que usa a criança vai desenvolver o princípio ético da independência, ao

compartilhar brinquedos, emprestá-los ou esperar sua vez de usar ela desenvolve uma noção de democracia. Essas noções são muito importantes para o viver em sociedade, principalmente porque a escola não está descontextualizada do mundo e a sala de aula materializa uma considerável diversidade social, dessa forma de acordo com a autora a brincadeira deve ser também um lugar da diversidade, é brincando que essa criança vai representar a cultura lúdica de sua comunidade e aonde vai se relacionar com outras crianças, de outras culturas e aprender outras brincadeiras (KISHIMOTO, 2010).

A autora também entende que o ato de brincar promove a consciência de si, quando se brinca de salão de beleza, o olhar no espelho, o tratar do corpo cabelo etc. faz a criança identificar suas características, e com a mediação do docente, pode-se trabalhar para valorização e empoderamento desses traços, temos aí um processo de construção da identidade do educando. Nesse sentido existe a necessidade de uma diversidade de brinquedos que contemple a diversidade das crianças brincantes, oferecer bonecas negras, objetos de enfeite de determinados grupos culturais possibilita condições de identificação para sujeitos historicamente negativados e invisibilizados (KISHIMOTO, 2010).

O brinquedo é muito importante nesse processo, pois segundo Vygotsky (1996) o aprendizado e o desenvolvimento, são inter-relacionados desde o nascer da criança e vai evoluindo com a enorme influência do brinquedo no desenvolvimento, pois:

[...] o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança [...] Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento. Sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1996, p. 34).

Então esse suporte sociocultural e material que é o brinquedo, amplia a realidade da criança a partir de relações imaginativas, gerando uma “zona de desenvolvimento proximal”. Dessa forma, como já vimos nesse trabalho a criança se comporta através do brincar e do brinquedo além de seus hábitos cotidianos ampliando suas percepções aproximando esses sujeitos de outra realidade que seria alheia ao mundo da infância sem que as crianças assumam a inteira responsabilidade daqueles encargos, então esses brinquedos oportunizam essas relações se tornando grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1996).

Assim o brinquedo e o brincar traz uma diversidade de contribuições para o desenvolvimento das crianças, além de se colocar como uma contribuição para práticas de ensino aprendizagem, segundo Antunes, “[...] o jogo ajuda a construir novas descobertas,

desenvolve e enriquece a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.” (ANTUNES, 2000, p. 36) e nesse sentido não só o jogo, mas as expressões lúdicas de modo geral contribuem no ensino, aprendizagem e desenvolvimento da criança como já explicado anteriormente.

Agora iremos observar mais um aspecto que é a relação do brinquedo e do brincar com o desenvolvimento sensório-motor da criança. Kishimoto (2010) constata o uso de órgãos sensoriais para explorar os objetos e mundo a sua volta, então as mãos, boca, os olhos ouvidos serão essas primeiras formas de contato com o mundo que possibilitará às crianças interagir com o mundo, isso confere uma relação sensorial e motora.

Na esfera sensorial simbólica e motora a criança vai ser oportunizada a partir da ludicidade a desenvolver capacidades como a linguagem entre outras. Tomando esse exemplo, a criança se utiliza de várias linguagens para se comunicar para além da verbal, aliás as crianças começam a se expressar pela linguagem não verbal por meio de gestos, imitações, desenho, música a dança etc. Nas brincadeiras elas relacionam nomes dos objetos a situações do cotidiano através dessas expressões a linguagem se desenvolve, ao longo da infância a criança vai expressar-se primeiro em forma de imitação e depois as imitações vão sendo substituídas por um desenvolvimento da imaginação que dá à criança condições de assumir personagens durante as brincadeiras, é até os 4 anos que a criança vai atingir o ápice do desenvolvimento simbólico (KISHIMOTO, 2010).

Nesse período de 3 a 4 anos as crianças usam roteiros de orientação que possibilitam o desenvolvimento do tema da brincadeira. Pinçamos um exemplo apresentado por Kishimoto para ilustrar essa relação, como brincar de motorista, onde há vários carros, caminhão cegonha, carro de bombeiros e caçamba, apesar de serem todas motoristas desempenham vários papéis diferentes, o que contribui para expressão da situação imaginária, e ambas se encontra no posto de combustível, essa brincadeira enriquece a experiência dramática da criança fazendo com que a linguagem verbal se amplie nas brincadeiras imaginativas junto a outras crianças e com a participação do docente. O desenvolvimento desses exemplos mostram as contribuições dos aspectos motores, sensoriais e simbólicos para esse processo (KISHIMOTO, 2010).

Quando falamos em aspectos motores, motricidade ou movimento estamos nos referindo ao que a educadora física Deise de Oliveira Rezende reflete,

As experiências motoras são construídas pelos movimentos, forma direta para interagir com o meio ambiente e seu estudo é primordial para a compreensão do desenvolvimento humano. O termo movimento é um termo geral, entretanto, os estudos sobre desenvolvimento motor têm utilizado o termo ação motora (MANOEL et al., 2001; PERROTTI, 2005; NICOLETTI, 2008). O desenvolvimento motor para Manoel (2000) é um processo com características contrastantes, mas, ainda assim, complementares: permanência e mudança, estabilidade e instabilidade, rigidez e flexibilidade, consistência e variabilidade. Em outras palavras, desenvolvimento motor é um conjunto de mudanças que possibilita aos indivíduos interagir de forma competente com os meios físico e social. (REZENDE, 2012)

Então essa ação motora é construída a partir dos movimentos do corpo em interação com o mundo ao seu redor, essa evolução motora está intimamente relacionada ao desenvolvimento humano, então esse processo de progressão motora é um conjunto de mudanças que oportuniza aos sujeitos inter-relacionar-se de forma hábil, com os meios físicos e sociais, nesse sentido o ato de brincar também oportuniza o desenvolvimento motor, a relação social e com o espaço físico promovendo o desenvolvimento da criança (KISHIMOTO, 2010; REZENDE, 2012)

Segundo Rezende (2012) existe uma relação de dependência das ações motoras com o brincar. Então um dos pré-requisitos do brincar é a exploração do espaço e dos brinquedos, e, portanto, o movimento acontece nesse processo, sendo que o mesmo se constitui como uma forma com que a criança estabelece a relação entre ela e o mundo. Nesse sentido o ato de brincar carece de motricidade para ser realizado pelas crianças ao mesmo tempo possibilita o movimento acontecer, como nas crianças menores. Kishimoto (2010) diz que há uma fase da infância em que a criança “fala com as mãos” então os órgãos sensoriais e movimentos são primordiais para a formação das primeiras formas de linguagem e percepção do mundo ao seu redor.

Dessa forma a brincadeira e expressões lúdicas de modo geral contribuem também para o desenvolvimento não só psicológico, afetivo, cognitivo, mas também sensório-motor, levando em consideração essas atribuições, o brincar como direito da criança e como recurso na sala de aula, podemos nos indagar como efetivamente isso vai ser usado na pré-escola e quais os critérios de planejamento e de seleção de brinquedos podem ser usados. Para tanto precisamos entender que "a atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual", (RIZZO, 2001, p. 40). E dessa forma tomar a atividade lúdica com um eficiente recurso na EI, nesse contexto considerado a seleção de brinquedos, jogos e

brincadeiras adequadas e diversas para as crianças na escola, para ser utilizável o brinquedo tem que ser pedagógico, tem que estimular o perenizado da criança de forma considerável.

Toda e qualquer atividade que for trabalhada em sala de aula, deve ser bem planejada e pensada, pois elas devem ter finalidades para sua prática a fim de estimular o desenvolvimento das múltiplas capacidades e inteligências, até o brincar livre tem que ser assistido e mediado pelo professor com o objetivo dentro do planejamento. O educador utiliza-se do lúdico com a intenção de desenvolver a linguagem, a atenção, a memória, a criatividade e a habilidade do educando, possibilitando uma evolução no processo da aprendizagem, sendo ‘o lúdico’ usado de forma competente e responsável, atingirá múltiplos aspectos da aprendizagem.

Segundo Winnicott “a criança brinca para buscar prazer, para controlar ansiedade, para estabelecer contatos sociais, para realizar a integração da personalidade e por fim para comunicar-se com as pessoas” (WINNICOTT, 1975, p.32). Por isso cabe ao professor ser o mediador entre a diversão e a aprendizagem, ou seja, por meio das intervenções pedagógicas proporcionar atividades que tenham significados, partindo de uma reflexão sobre as práticas aplicadas a esta criança, onde ela, a criança deixa de ser apenas um executor para ser um aprendiz.

Dessa forma essa seção se estendeu em analisar as relações entre o brinquedo, brincadeira e jogo no desenvolvimento aprendizagem da criança nos resta saber agora, quais as possibilidades do uso cotidiano da ludicidade na sala de aula? Quais brinquedos, jogos e brincadeiras podem ser usados? E como são usados? É sobre isso que iremos nos ocupar na próxima seção.

4.2 Brincando, jogando e se divertindo.

Podemos destacar como atualmente as práticas lúdicas estão sendo aplicadas na educação em vários contextos de efetivação ou não da ludicidade livre na educação formal. Um primeiro dado é trazido por Rezende (2012) ela explana que no decorrer do tempo o ato de brincar se transformou, em virtude do crescimento das cidades, e apequenamento dos espaços lúdicos. No contexto familiar e escolar a brincadeira vai sendo deixada de lado, e substituído por suportes tecnológicos (TV, vídeo game, celulares e computadores) ou por outras propostas extracurriculares, dessa forma o brincar livre fica sendo considerada uma

atividade improdutiva sendo subtraída da rotina da criança em detrimento de obrigações formais do currículo escolar ocupando o tempo livre em sala de aula (REZENDE, 2012).

Segundo Wajskop (1995) a natureza do brincar é livre e de encontro a isso existe a concepção de educação formal que tem como base a aprendizagem controlada de conteúdos que muitas vezes de fato exclui o brincar do processo de aprendizagem por acreditar ser, como já visto uma perda de tempo, em contrapartida o ato de brincar também está expresso atualmente nas salas de aula da educação infantil principalmente a partir de uma concepção inatistas e espontaneístas, exemplos disso é a separação de um período de tempo para recreação, relaxamento e extravasamento de energias (o recreio ou intervalo) ou separação de horários específicos para brincar, entre outros exemplos de como ocorre à relação com o brincar em algumas rotinas pedagógicas contemporâneas (WAJSKOP, 1995). Assim o ato de brincar como uma atividade sociocultural apesar de ser muito viável como uma perspectiva para construção de rotinas pedagógicas, não é bem aproveitada na ponta dessas práticas, em sala de aula sendo os dois extremos uma constante, seja uma perspectiva excludente em relação ao brincar livre seja em outra perspectiva inativa e espontaneísta.

A negação do lúdico na educação muitas vezes se dá pelo choque entre a ludoeducação e uma perspectiva educacional mais tradicional, de acordo com Kishimoto , “o brinquedo, o jogo, o aspecto lúdico e prazeroso que existem nos processos de ensinar e aprender não se encaixam nas concepções tradicionalistas da educação” (KISHIMOTO, 1994, p. 134). Então educação tradicional não é compatível com a ludoeducação. Quando vamos usar recursos lúdicos na educação temos que mudar nossas concepções educacionais, pois esse processo considera o protagonismo da criança em suas capacidades imaginativas para produção do conhecimento e o coloca no centro do processo, nesse sentido sendo incompatível com a educação tradicional.

Nesse contexto podemos pensar em como poderíamos implementar a ludoeducação de forma mais estruturada e coerente para escola evitando os extremos, adotando uma perspectiva integradora, para tanto vamos iniciar a pensar sobre nos critérios de seleção de recursos lúdicos, em primeiro lugar considerando a idade pré-escolar e fase de desenvolvimento, dessa forma vai ser selecionado uma diversidade de brinquedos que atenda as necessidades da criança de acordo com sua faixa etária. Exemplo disso foi a tabela sistematizada por Kishimoto (2010) que nos dá uma noção da separação de brinquedos e materiais para educação infantil pela idade da criança, vejamos

Quadro 1: tabela sistematizada por Kishimoto (2010)

IDADES	SUGESTÕES DE BRINQUEDOS E MATERIAIS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL
Bebês (0 a 1 ano e meio)	Chocalhos, móveis sonoros, sinos, brinquedos para morder, bolas de 40 cm e menores, blocos macios, livros e imagens coloridas, brinquedos de empilhar, encaixar, espelhos. Objetos com diferentes texturas (mole, rugoso, liso, duro) e coloridos, que fazem som (brinquedos musicais ou que emitem som), de movimento (carros e objetos para empurrar), para encher e esvaziar. Brinquedos de parque. Brinquedos para bater. Cesto com objetos de materiais naturais, metal e de uso cotidiano. Colcha, rede e colchonete. Bichinhos de pelúcia. Estruturas com blocos de espuma para subir, descer, entrar em túneis.
Crianças pequenas (1 ano e meio a 3 anos e 11 meses)	Túneis, caixas e espaços para entrar e esconder-se, brinquedos para empurrar, puxar, bolas, quebra-cabeças simples, brinquedos de bater, livros de história, fantoches e teatro, blocos, encaixes, jogos de memória e de percurso, animais de pelúcia, bonecos/as, massinha e tinturas de dedo. Bonecas/os, brinquedos, mobiliário e acessórios para o faz de conta. Sucata doméstica e industrial e materiais da natureza. Sacolas e latas com objetos diversos de uso cotidiano para exploração. TV, computador, aparelho de som, CD. Triciclos e carrinhos para empurrar e dirigir. Tanques de areia, brinquedos de areia e água, estruturas para trepar, subir, descer, balançar, esconder . Bola, corda, bambolê, papagaio, perna de pau, amarelinha. Materiais de artes e construções. Tecidos diversos. Bandinha rítmica.

<p>Crianças Maiores Pré- escolares (4 e 5 anos e 11 meses)</p>	<p>Boliches, jogos de percurso, memória, quebra-cabeça, dominó, blocos lógicos, loto, jogos de profissões e com outros temas. Materiais de arte, pintura, desenho. CD com músicas, danças. Jogos de construção, brinquedos para fazer de conta e acessórios para brincar, teatro e fantoches. Materiais e brinquedos estruturados e não estruturados. Bandinha rítmica. Brinquedos de parque. Tanques de areia e materiais diversos para brincadeiras na água e areia. Sucata doméstica e industrial, materiais da natureza. Papéis, papelão, cartonados, revistas, jornais, gibis, cartazes e folhas de propaganda. Bola, corda, bambolê, pião, papagaio, 5 marias, bilboquê, perna de pau, amarelinha, varetas gigantes. Triciclos, carrinhos, equipamentos de parque. Livros infantis, letras móveis, material dourado, globo, mapas, lupas, balança, peneiras, copinhos e colheres de medida, gravador, TV, máquina fotográfica, aparelho de som, computador, impressora</p>
--	--

Fonte: KISHIMOTO, 2010

Em segundo lugar, precisamos conferir as adequações do brinquedo com o selo do Instituto Nacional de Metrologia (INMETRO), sua qualidade e segurança testada no caso dos brinquedos industrializados. A autora Kishimoto (2010),

A seleção de brinquedos envolve diversos aspectos: ser durável, atraente, adequado e apropriado a diversos usos; garantir a segurança e ampliar oportunidades para o brincar; atender à diversidade racial, não induzir a preconceitos de gênero, classe social e etnia; não estimular a violência; incluir diversidade de materiais e tipos — brinquedos tecnológicos, industrializados, artesanais e produzidos pelas crianças, professoras e pais. (KISHIMOTO, 2010, p. 2)

Ela coloca vários critérios de seleção vários deles em consonância com proposta curricular da Educação Infantil das Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil indicando as interações e a brincadeira segundo determinados eixos norteadores, as quais devem ser observadas, registradas e avaliadas, garantindo experiências que:

I – promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança;

III - possibilitem às crianças experiências de narrativas, de apreciação e interação com a linguagem oral e escrita, e convívio com diferentes suportes e gêneros textuais orais e escritos;

IV - recriem, em contextos significativos para as crianças, relações quantitativas, medidas, formas e orientações espaço temporais;

VIII - incentivem a curiosidade, a exploração, o encantamento, o questionamento, a indagação e o conhecimento das crianças em relação ao mundo físico e social, ao tempo e à natureza;

IX - promovam o relacionamento e a interação das crianças com diversificadas manifestações de música, artes plásticas e gráficas, cinema, fotografia, dança, teatro, poesia e literatura;

X - promovam a interação, o cuidado, a preservação e o conhecimento da biodiversidade e da sustentabilidade da vida na Terra, assim como o não desperdício dos recursos naturais.

Kishimoto (2010) ainda enfatiza que a base do planejamento das atividades e avaliação deve ser a observação e os registros devem ser organizados para que o docente tenha o controle de como, com quem, e o quê as crianças estão brincando assim como os saberes e desenvolvimento obtido através disso. Dessa forma, a partir de agora vamos fazer algumas análises de acordo com Kishimoto, de alguns jogos brinquedos e brincadeiras em sala de aula.

Nos primeiros meses de vida a criança começa a entrar em contato com o mundo a sua volta através dos sentidos, essas experiências senso-corpóreas garante o desenvolvimento de inúmeras habilidades que vão evoluindo ao longo da vida. Nesse sentido as primeiras experiências lúdicas a serem tocadas aqui são as sensoriais e corporais. Assim, o primeiro brinquedo do bebê é o adulto, na interação com o adulto, em brincadeiras como de mostrar e esconder o rosto a criança aprende movimentos e reações, exemplo disso é quando escondendo-se ou esconder um brinquedo ou objeto, nesse momento reproduz o ato de esconder aprendido na primeira brincadeira e reformula novas situações, dando novos significados aos movimentos e apreendendo um mundo à sua volta (KISHIMOTO, 2010).

As brincadeiras interativas com o corpo são muito importantes nessa fase, pois estimulam a exposição a "textos gestuais e orais" ensinam outras linguagens a criança como na brincadeira das partes do corpo, o docente pergunta "cadê o nariz do Joãozinho?" e em seguida aponta o nariz do bebê que por sua vez responde com o sorriso, nesse ato a criança está respondendo a estímulos e aprendendo a dar significado aos gestos, aspecto esse que é muito importante para a inserção do bebê no mundo letrado. Assim como os atos de cuidar também podem se tornar uma prática lúdica de ensino, então a brincadeira é inserida nos rituais de cuidado, no banho ao brincar com a água ou no momento das refeições quando o bebê derrubar algum talher aí o docente diz "caio a colher!" observando a reação da criança e

se ela repete algum movimento dessa forma associa-se o cuidado a um momento de ludicidade e aprendizagem também (KISHIMOTO, 2010).

A relação do bebê com o corpo é muito próxima, as crianças de seis meses utilizam o corpo em especial às mãos para explorar o ambiente a sua volta, então Kishimoto sugere o trabalho com brinquedos que estimulem o uso do corpo como instrumento do conhecimento para essas crianças pequenas. Brinquedos para conhecer o mundo físico, a bola em suas diversas formas seria um deles. A bola é um brinquedo muito antigo presente em várias culturas e muito variada em suas formas, elas servem para apertar, tem de várias texturas, cores, algumas são transparentes, produzem sons ao se mover ou serem espelhadas, como vemos na **Figura 2**, o que permite a criança se auto-identificar e conhecer o mundo a sua volta (KISHIMOTO, 2010).

Figura 2 – Bolas espelhadas.



Fonte: <https://www.buscape.com.br/bola-infantil>.

Nessa fase da vida o movimento deve ser a linguagem privilegiada para tratar com a criança, então os brinquedos que estimulam a expressão de movimentos são muito importantes como a própria bola, carrinhos de bebê com bancadas de encaixes, túneis de obstáculos acolchoados entre outros. Outro aspecto de práticas lúdicas no ensino envolvendo o corpo é o letramento matemático (KISHIMOTO, 2010).

Segundo Kishimoto o letramento matemático está ligado a práticas lúdicas em que o docente pode usar a movimentação no espaço para a compreensão das noções de tamanho e

quantidade, como medir a sala com um cabo de vassoura, contar a quantidade de alunos usando música, brincadeiras como, dança das cadeiras, estimula a percepção da relação entre o número de crianças e o número de cadeiras e a ideia de subtração. O boliche de materiais mais macios para crianças menores como visualizamos na **Figura 3** ou mais duro como plástico para crianças maiores também com o propósito de contar os objetos, as argolas no poste para contar acertos e erros, brincar de pescaria para identificar a quantidade de peixes pescados ou fazer compras no mercadinho pagando com o dinheiro imaginário feito pelas crianças estimulam a criança a fazer hipóteses de medição e quantificação inserindo a mesma no letramento matemático (KISHIMOTO, 2010).

Figura 3 – Boliche de pano.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/178666310190448691/>.

Sobre o movimento a autora ainda diz que, “a criança que engatinha usa o movimento para deslocar-se em direção aos objetos de seu interesse. É o movimento de seu corpo em ação que mostra o que ela já sabe fazer.” (KISHIMOTO, 2010, p. 4). Nesse sentido ela exemplifica uma importante observação sobre o movimento enquanto linguagem nessa fase inicial da infância, o engatinhar é um movimento que revela o interesse da criança em brincar com determinados brinquedos, uma forma de trabalhar ludicamente esse movimento é formando obstáculos com materiais acochados como túneis caixas ou de forma mais simples com almofadas isso estimula a criança a explorar o movimento no espaço (**Figura 4** – Ilustração de obstáculos) assim como uma série de experiências expressivas, corporais e

sensoriais de exploração como brincar com água, terra, areia, massinha de modelar entre outras que necessitam de um espaço organizado para isso, variedade de brinquedos e tempo (KISHIMOTO, 2010).

Figura 4 – Ilustração de obstáculos.



Fonte:<https://planosdeaula.novaescola.org.br/educacao-infantil/creche/percurso-e-muitos-desafios-motores/3340>.

No período de 3 a 4 anos, segundo Kishimoto as crianças usam roteiros de orientação que possibilitam o desenvolvimento do tema da brincadeira. Por exemplo, brincar de motorista, onde há vários carros, como os fotografados na **Figura 5**, ônibus, carro de polícia, carro de bombeiros e carro de corrida, carros civis entre outros, nessa brincadeira apesar de serem todos motoristas eles desempenham vários papéis diferentes, o que contribui para expressão da situação imaginária, e ambas se encontram no posto de combustível, essa brincadeira enriquece a experiência dramática da criança fazendo com que a linguagem verbal se amplie nas brincadeiras imaginativas junto a outras crianças e com a participação do docente (KISHIMOTO, 2010).

Figura 5 – Carros infantis.



Fonte: <https://www.americanas.com.br/produto/152954292/2-carrinhos-divertidos-bbr-r2173p>.

Outro aspecto importante para o ensino infantil é a linguagem. A autora entende que a família é o núcleo social onde a criança aprende a falar, e expressa o vocabulário de seu grupo social, ao longo da infância ela vai entrar em contato com outras formas de manifestações linguísticas ampliando sua própria linguagem, nesse sentido é necessário o uso de diversas linguagens na Educação Infantil, a oral, escrita e visual. Essas diversas linguagens estão dispersas em atividades lúdicas como uma contação de histórias que estimula a imaginação, e coloca a criança em contato com outras linguagens para ampliação de sua própria linguagem.

Dessa forma o contato com essa variedade linguística é primordial para a ampliação da linguagem da criança. Segundo a autora, “à medida que caminha para o final da educação infantil, a criança amplia sua capacidade de utilizar as diversas linguagens por meio de vários gêneros e formas de expressão: gráfica, gestual, verbal, plástica, dramática e musical.” (KISHIMOTO, 2010, p.6), dessa forma as diversas linguagens assim com a plástica é um bom recurso lúdico para usar na Educação Infantil, elas ajudam as crianças a representar coisas que

gostam e deixar marcas de sua individualidade para isso pode-se indicar o brincar com tintas, massinhas, argila, gesso, materiais de desenho e pintura (KISHIMOTO, 2010).

A narrativa também é um recurso muito necessário na educação infantil, tanto do ponto de vista de exposição narrativa de vários gêneros como no processo criativo da produção de narrativa a partir das crianças. Nesse contexto os contos de fada são um gênero de histórias que atrai muito as crianças, as expõem a estruturas narrativas como o "era uma vez" "depois" "e viveram felizes para sempre" que possibilita a criança ampliar suas narrativas, além disso, a atividade lúdica de recontação de histórias possibilita que essa criança reformule a história amplie as narrativas expressam suas experiências e concepções de mundo (KISHIMOTO, 2010).

Então o educador vai planejar o uso de recursos para ampliação de experiências narrativas, como o livro de pano, papelão, plástico com a leitura imagens, brinquedos como bonecos na forma de monstros, animais, bruxas, princesas, super-heróis, fantoches (vemos na **“Figura 6 – Fantoches”** que contribuem para construção de experiências narrativas lúdicas de baixo custo financeiro em sala de aula), que são muito atrativos para crianças e representam um mar de possibilidade para o desenvolvimento de narrativas imaginárias formadas a partir das experiências de cada um, bem como as brincadeiras de colecionar, fotografar, desenhar letreiros que são atividades lúdicas que ampliam o contato com o mundo letrado, nesse processo a criança tem que ser agente, e ter oportunidade de falar, se expressar e participar do mundo letrado (KISHIMOTO, 2010).

Figura 6 – Fantoches.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=U46ueTCBPfE>.

Como vimos no decorrer desse trabalho essa variedade de recursos lúdicos contribuem para o desenvolvimento da criança, um dos aspectos desse desenvolvimento é a socialização, para isso a mediação do professor é importante a partir da brincadeira coletiva. Dessa forma o brincar pode ser uma atividade tensa, principalmente quando se aplica uma atividade lúdica que não é conhecida por todos, isso pode gerar o efeito de alguma criança não querer participar e se isolar, por isso nas atividades coletivas se seleciona brincadeiras que possam ser conhecidas por todos, como as brincadeiras tradicionais, pular corda, caça ao tesouro, amarelinha jogo da memória, boliche e faz de conta, esses jogos ou brincadeiras promovem prazer quando realizados em grupo (KISHIMOTO, 2010).

Nas atividades coletivas temos que ter em mente a diversidade dessas crianças, a quantidade de material para garantir a participação de todos. Nessas atividades principalmente a criança tem a oportunidade de socializar, tecer relações de confiança, a ponto de aprender novas brincadeiras com outros colegas de turma. Além da brincadeira coletiva o brincar individual também é importante, podemos trabalhar com cestas de brinquedos em uma atividade espontânea possibilitando a liberdade da criança de escolher seu brinquedo, brincar sozinha em dupla trio etc. (KISHIMOTO, 2010).

Figura 7 – Jogo de amarelinha.



Fonte: <https://www.lojavirtualphysicus.com.br/jogo-de-amarelinha>.

Outro elemento importante do uso do lúdico é a produção de autonomia, auto-organização e uso responsável do brinquedo, para isso a mediação do docente nas atividades lúdicas é essencial. Construir espaços de brincar com a armazenagem de brinquedos de forma que as crianças identifiquem onde guardar o que é importante para que no fim dos momentos do brincar as mesmas sejam orientadas a arrumar tudo exercitando à auto-organização e a responsabilidade com os brinquedos, compartilhando, limpando e organizando todos (KISHIMOTO, 2010).

Outro aprendizado que pode ser produzido a partir da ludicidade é a ideia de empatia e alteridade, nesse sentido a diversidade pressupõe o respeito a singularidade da criança, então não se pode oferecer a mesma prática para todas pois cada uma tem suas particularidade e dentro dessas diferenças é que se planeja o uso de vários brinquedos para oportunizar a todas o acesso a educação, como pro exemplo a utilização de bonecas negras para identificação das crianças desse recorte racial e das demais ao respeito voltado a relações étnico raciais. A diversidade deve ser observada desde o dia em que a criança chega à instituição de ensino, na sala de aula o docente pode articular brincadeiras que estimulem os educandos a se colocar no lugar do outro, assim Kishimoto sugere algumas atividades como,

[...] experimentar adivinhar, de olhos vendados, quais são os objetos retirados de dentro de uma caixa (cegas); tirar o som da televisão e deixar que as crianças tentem compreender o que se passa (surdas); colocar meias grossas nas mãos para abotoar

botões ou amarrar os sapatos (paralisia cerebral). Mostrar quadros e cartões pintados por deficientes físicos com os pés e as mãos ajuda as outras crianças a perceber que os deficientes também têm saberes e que podem fazer cartões e quadros maravilhosos.(kishimoto, 2010, p11)

A diversidade no brincar também está associada à inclusão do acesso a cultura regional, as tecnologias tanto para crianças urbanas que podem conhecer mais de suas culturas locais através da tecnologia como de crianças mais situadas em espaços periféricos e rurais que também precisam ter acesso a tecnologia, assim como a práticas de atividades lúdicas em momentos de transição que oportunizem a criança transacionar de escola ou série de forma menos transtornante para ela, nesse complexo de possibilidades do lúdico na Educação Infantil só resta o professor se apropriar desses jogos brinquedos e brincadeiras de acordo com suas necessidades, adaptando o que for preciso, para um melhor resultado nas esferas do desenvolvimento sensório-motor, cognitivo e psicológico da criança (KISHIMOTO, 2010), nesse sentido na próxima seção iremos apresentar um relato de experiência que considera o uso dos recursos lúdicos na EI.

4.3 Relato de experiência

Aprofundando nossas reflexões para uma dimensão mais empírica lançamos mão da narrativa como estratégia de investigação, nesse caso um relato de experiência da atuação das autoras desse trabalho na disciplina Estágio Supervisionado II realizada no ano de 2019, na Escola Municipal de Educação Infantil Casinha Feliz.

4.3.1 Caracterizações da escola campo do estágio

A Escola Municipal de Educação Infantil Casinha Feliz, foi fundada no dia 06 de março de 1984, inscrita no CNPJ nº 11.282.874/0001-03, situada no Bairro Eldorado, Rua Linduarte Batista Vilar, S/N. Ela atendia naquele período 191 alunos, divididos nos turnos manhã e tarde, nas modalidades de ensino: Maternal, Jardins I e II. Funcionava nos turnos matutino (7h às 11h) e vespertino (13h às 17h). Pela manhã a escola atende 92 alunos (20 alunos no maternal - A, 27 no jardim I- A, 24 no jardim II-A e 21 no jardim II-B) e no turno da tarde chega a atender 99 crianças (22 no maternal- B, 25 jardim I-B, jardim I-C e jardim II-C). Com as informações obtidas junto à escola, a equipe que compõe a instituição escolar é formada por 32 profissionais: Diretora (01), Coordenadora Pedagógica (01), Secretária Escolar (01), Assistente Administrativo Educacional (01), Auxiliar de secretaria (01) Auxiliar de Disciplina (02), Auxiliar de Serviços Educacionais (04), Merendeira (02), Professores (15),

Vigilante Escolar (01) e um funcionário encontrava-se de licença médica. Na tabela abaixo está descrita a quantidade de funcionários por turno e setor.

Quadro 2- Tabela de funcionários por turno e função.

Função	Quantidade	Turno		
		Matutino	Vespertino	Noturno
Auxiliar de disciplina	2	1	1	
Auxiliar de serviços gerais	8	4	4	
Auxiliar de serv. Educacionais	4	2	2	
Auxiliar de secretaria	1	1		
Vigilante	1			1

Fonte: Elaboração própria partir dos dados fornecidos pela escola, 2019.

A estrutura física era antiga, porém, no recesso daquele ano (2019) passou por reformas. A instituição é basicamente composta por: quatro salas de aulas, uma cantina, depósito de merenda e três banheiros, sendo um feminino e um masculino, um para professores. Logo sendo uma construção antiga, os banheiros não são adaptados. A escola possui uma secretaria, na mesma sala funciona a direção, coordenação e biblioteca. A instituição possui: área livre com parquinho, almoxarifado, pátio. Como foi dito, a escola é antiga e pequena, mas é um ambiente bem acolhedor e limpo. As salas são pequenas, porém, possuem uma boa iluminação, ventilação e são aconchegantes. Alguns dos materiais de apoio disponibilizados são: TV, retroprojeter, impressora, aparelho de som e projetor multimídia (Datashow).

4.3.2 Aspectos administrativos e curriculares

A seguir, apresentaremos um quadro com o corpo docentes e profissionais que compõem a estrutura de gestão escolar, com seus receptivos níveis de formação, turno de trabalho e como conseguiram exercer a profissão, disponibilizado pela secretaria da Instituição.

Quadro 3 – Tabela de gestão, corpo docente, nível de formação, turno e critério da seleção.

Função	Nível de formação	Turno	Critério da Seleção
Diretora	Superior	Mat. / vesp.	Concursada
Coord. Pedagógica	Superior	Mat. / vesp.	Contratada
Assist. Administrativo	Médio	Vespertino	Concursada
Aux. de secretária	Médio	Matutino	Contratada
Professora 1	Superior	Vespertino	Concursada
Professora 2	Superior	Matutino	Concursada
Professora 3	Superior	Matutino	Concursada
Professora 4	Médio	Vespertino	Contratada
Professora 5	Superior	Vespertino	Concursada
Professora 6	Superior	Matutino	Concursada
Professora 7	Superior	Matutino	Concursada
Professora 8	Médio	Vespertino	Efetiva
Professora 9	Superior	Vespertino	Concursada
Professora 10	Superior	Matutino	Concursada
Professora auxiliar 1	Superior	Vespertino	Concursada
Professora auxiliar 2	Médio	Matutino	Efetiva
Professora auxiliar 3	Superior	Vespertino	Contratada
Professora auxiliar 4	Médio	Vespertino	Contratada
Professora auxiliar 5	Superior	Vespertino	Contratada

Fonte: Elaboração própria partir dos dados fornecidos pela escola, 2019.

A unidade de ensino dispõe do regimento escolar e do Projeto Político Pedagógico – PPP que foi elaborado com todo o corpo docente da escola, coordenador pedagógico, gestores, Secretaria Municipal de Educação – SEMED e pais de alunos. A diretora afirma que o PPP está desatualizado. O planejamento é realizado pelo corpo docente de forma coletiva, sendo acompanhado pela coordenadora, com a regularidade semanal, acontecendo sempre nas quintas-feiras, às 17h00 horas, após o término das aulas. A escola possui o conselho escolar que se reúne uma vez por mês; não possui grêmio e a eleição para a direção é feita de forma

democrática, quando solicitada pela SEMED. A diretora ainda informou que as reuniões com os pais acontecem bimestralmente.

4.3.3 Registros da observação do trabalho docente

A entrada dos alunos é em torno das 13h00. Algumas crianças são levadas pelos próprios pais, e outras por transportes cedidos pela prefeitura. A saída dos alunos acontece por volta das 17h00, quando os pais ou os transportes vão buscá-los. O ambiente é agradável, bem zelado, possui um ótimo estado de conservação, porém, a sala está muito exposta ao sol. Nos dias muito ensolarados, que a luz solar bate de frente, a sala fica muito quente. Mesmo possuindo ar condicionado, ventiladores, foi relatado pelas professoras a questão do calor. Porém, no período de estágio, tivemos uma visita da secretária da educação de Delmiro Gouveia, que frisou buscar solução não somente para esse problema, mas para a escola toda, que também passaria por reformas. A limpeza é feita antes e depois que os alunos lancham, para que possam permanecer num ambiente limpo e agradável. As carteiras estão num ótimo estado, adaptadas para as crianças, são distribuídas em duas fileiras, e mais três carteiras que ficam mais a frente.

O uso do uniforme, percebemos que não é uma regra da escola, e alguns alunos vão com o fardamento, outros não utilizam com tanta frequência. A conservação e a higiene, percebemos que é algo presente na vida dos alunos. O recreio que é de 14h30 e vai até 15h00, acontece num parquinho, que possui gangorra, escorregador, balanço, entre outros brinquedos, ele fica localizado ao ar livre. Cabe ressaltar que nos dias de chuva fica impossível de realizar atividades no parquinho. As docentes estão sempre atentas às crianças, ficam perto, analisam e, muitas vezes, interferem quando necessário. Ao acabar o recreio, uma das docentes, pede para que façam uma fila para lavarem as mãos e, em seguida, voltam para a sala de aula para lancharem. Ao chegarem do intervalo, as crianças sentam-se e a professora faz uma oração.

Após isso, as crianças se servem. Ao acabarem de comer elas fazem uma nova fila para escovarem os dentes. A ida ao banheiro é uma criança por vez. Sobre as orientações, percebe-se uma boa educação sobre higiene e boas maneiras, pois os educandos demonstram muito isso. A rotina da sala se inicia com a acolhida, oração, cantigas na sala. Logo em seguida, fazem um estudo sobre o que está exposto na parede, onde inicia a contagem de quantos alunos vieram. O encerramento normalmente é depois que terminam a tarefa. Alguns alunos pegam livros ou são dadas algumas pecinhas até irem embora. Não é feito uma

chamada, mas é feita a contagem de “quantos somos”, e logo especificamente quantos meninos e quantas meninas estão em sala. Percebemos que a maioria possui uma boa frequência. Ao chegarem na sala de aula ficam brincando e conversando entre si. Quando a professora chega, todos correm para cumprimentá-la, abraçam, onde percebe-se que há uma boa relação entre professor e aluno. A professora, à medida que as crianças vão chegando, ela os cumprimenta um por um. A organização dos materiais escolares dos alunos, observamos que há grande papel da professora, pois as tarefas são organizadas em pastas, que ficam na escola, dentro de um armário, juntamente com seus estojos, colas, tesouras, que só são disponibilizados no momento que irá precisar. Em relação às tarefas, elas são entregues mensalmente para os pais. Percebemos também que a maioria são alunos disciplinados, educados. Os hábitos de higiene dos alunos, como já dito, estão muito presentes em sala de aula, onde escovam os dentes, lavam as mãos antes da refeição.

As duas professoras possuem autoridade em sala de aula. Os educandos as obedecem. Elas exercem a autoridade de maneira cautelosa. As metodologias utilizadas são: tarefas, pinturas, e também treinam o que foi estudado, reescreverem e escreverem o próprio nome. A avaliação do professor se dá através da participação dos alunos, e como realizam as atividades escolares. Na sala de aula há uma auxiliar. Sua função na sala de aula é ajudar a professora na questão da organização e também intervir quando necessário. Para a realização das atividades em sala de aula há o planejamento semanal que acontece nas quintas feiras, no qual os docentes devem seguir esse plano de atividades para a realização dos conteúdos em sala. Como de costume, a aula inicia às 13h00 e vai até às 17h00. A professora realiza uma rotina, na qual percebe-se uma participação dos alunos no início da aula. Logo em seguida, a professora os deixa interagirem entre si, conversarem. Logo após, descem para o recreio, onde brincam, mas tudo isso com o acompanhamento da professora. Quando dá a hora de voltar, não mostram resistência para entrarem para a sala de aula; obedecem, vão lavar as mãos e entram para a sala, onde pegam o lanche trazido de casa.

A docente faz uma oração e, em seguida, podem comer o lanchinho. Percebemos que muitos alunos não pegam a merenda escolar depois de lancharem. A zeladora entra para limpar a sala novamente e os alunos fazem fila para escovarem os dentes. Quando retornam para a sala de aula, a professora dá o conteúdo, explica, em seguida entrega a tarefa, juntamente com o estojo de cada um, onde fazem a atividade sugerida. Quando terminam a atividade, entregam a tarefa. Em seguida, as crianças irão aguardar para ir embora, enquanto os pais ou as vans não chegam. A professora entrega algumas pecinhas para ficarem

brincando ou até mesmo são entregues alguns livros para ficarem até o tempo de irem embora.

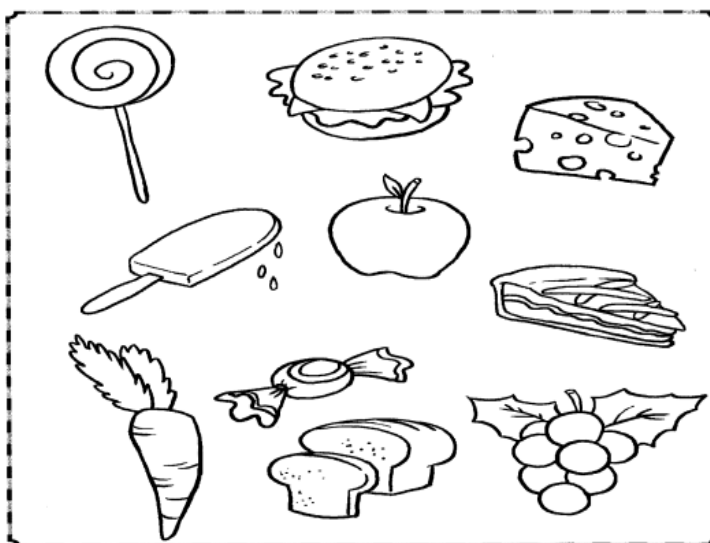
4.3.4 Relatos da experiência como docente na Educação Infantil

O estágio nos deu uma nova visão sobre a profissão docente e o uso da ludicidade na EI. Podemos acrescentar que as aulas teóricas, ao longo do curso, nos proporcionaram suporte para colocar em prática nossas experiências. Pimenta (2004, P.23) diz que “uma das finalidades do estágio é propiciar ao aluno/professor uma aproximação com a profissão que atuará, possibilitando dialogar a partir da prática com as teorias e saberes adquirido.” No período do estágio de observação, percebemos que a sala tinha um número ótimo de alunos. Os mesmos ficaram felizes com nossa chegada. As professoras eram gentis e simpáticas, nos acolheram bem. É importante ressaltar que a equipe que compõe a instituição escolar foi acolhedora e todos se dispuseram a ajudar em qualquer necessidade que surgisse, tanto no momento de observação quanto de regência. Ao participarmos do planejamento, a professora e a coordenadora escolar nos orientaram que deveríamos seguir um projeto temático no momento da regência e na elaboração e execução do Projeto de Intervenção Pedagógica e que daríamos continuidade ao da professora regente, o qual poderia receber ajustes, porém, não poderíamos desviar-nos do campo proposto, pois o mesmo se trata de um projeto elaborado para toda a comunidade educacional do município. Ao longo da regência na sala de aula tivemos que modificar alguns planejamentos que foram elaborados, mas nada que fugisse do projeto de intervenção. Na primeira semana de intervenção pedagógica, que ocorreu nos dias 15/07 à 19/07/2019, seguimos o horário das 13h00min às 17h00min. Começamos a semana seguindo a rotina já estabelecida pela professora. Os conteúdos trabalhados na primeira semana de intervenção foram: alimentação saudável, obesidade, desnutrição, frutas, apresentação e intensificação do número 4. Na semana utilizamos as historinhas (Tarsila e o papagaio Juvenal), brincadeiras, músicas e vídeos infantis relacionados aos temas trabalhados. Demos continuidade sobre a importância da alimentação saudável; falamos sobre os perigos da alimentação em excesso, conseqüentemente podendo causar a obesidade e como evitar; reforçamos o estudo com atividade xerocopiada para “circular” os alimentos saudáveis. Revisamos os numerais; introduzimos o numeral 4 com atividade xerocopiada, onde a mesma também contém desenhos de alimentos saudáveis. Destacamos a importância da alimentação saudável, dando ênfase a desnutrição infantil e como prevenir; reforçamos o estudo com

atividade xerocopiada, dando sequência ao estudo do numeral 4 com atividade xerocopiada de colagem, onde a mesma também servia para desenvolver a coordenação motora. Para finalizar a semana, falamos sobre a importância das frutas, trabalhamos o tema em cima do livro Tarsília e o papagaio Juvenal, distribuímos desenhos de frutas para as crianças colorir e, em seguida, foi feita a releitura do quadro “o vendedor de frutas”.

Figura 8: tarefa alimentação.

RISQUE DE VERDE OS ALIMENTOS SAUDÁVEIS E CIRCULE DE VERMELHO OS ALIMENTOS QUE NÃO FAZEM BEM PARA A SAÚDE QUANDO CONSUMIDOS EM EXCESSO.



Fonte: Google.

Figura 9: releitura do quadro o vendedor de frutas.



Fonte: Acervo das autoras.

No primeiro dia 15/07 trabalhamos com o tema, “Obesidade e outras doenças causadas pela má alimentação”, onde tivemos como objetivo geral, prevenir a obesidade infantil, promovendo a educação nutricional, e como específicos, propor medidas os casos de obesidade, e implementar hábitos saudáveis e atividades físicas. Realizamos a acolhida, e as rotinas diárias, em seguida fizemos uma brincadeira, que trabalhamos com os exercícios físicos, onde percebemos que as crianças foram bastante participativas e além de se divertirem também aprenderam bastante sobre a importância de realizá-los, utilizamos dois exercícios, pular corda, e a coreografia de músicas (dança), onde complementamos com um vídeo explicativo sobre a obesidade infantil, e ao terminar, sentamos numa roda de conversa e debatemos, todos foram bastante participativos, desde a atividade física até prestarem muita atenção no vídeo pra depois iniciarmos o debate, em seguida passamos uma música com o nome “Obesidade infantil não!”. E pra encerrar o primeiro dia de intervenção, passamos uma tarefa xerocopiada, que servia para eles diferenciar os saudáveis dos não saudáveis, que percebemos que realizaram sem dificuldade alguma, a avaliação foi a partir dos envolvimento com as atividades propostas.

O segundo dia 16/07, trabalhamos matemática, mais precisamente o numeral 4, como objetivo geral, explorar os conceitos matemáticos, e os específicos, incentivar a trabalharem o numeral 4, e também trabalhar a relação entre quantidade e número. Fizemos a acolhida, as rotinas diárias depois realizamos uma brincadeira para que eles fizessem conjuntos de quatro em quatro peças, como material utilizamos tampas de garrafa, grãos de feijão, passamos também um vídeo no youtube sobre o numeral 4, percebemos que alguns não sabiam escrever o numeral 4, onde realizamos uma atividade no quadro, que foi de cada um ir até lá, para fazê-lo, alguns sentiam mais dificuldades que outros, porém no final de tudo com bastante paciência percebemos que todos conseguiram de fato aprender, a escrever o numeral, e também saber a quantidade, por fim realizamos uma atividade com o numeral 4 xerocopiada, a avaliação se deu por conta do envolvimento com as atividades propostas.

Terceiro dia 17/07, Desnutrição infantil e como prevenir, foi o que desenvolvemos como tema, como objetivo geral foi perceber a necessidade de adquirir bons hábitos de alimentação para evitar a desnutrição, e como específica alertar quanto aos perigos de uma má alimentação; Conscientizar quanto aos benefícios de uma alimentação saudável; Identificar quais hábitos alimentares e alimentos são e não são saudáveis. Fizemos a acolhida, as rotinas diárias, e um dia antes havíamos pedido para que os alunos trouxessem alimentos saudáveis para trabalharmos os valores nutricionais, e depois contamos uma história, “Porquê temos que

comer comidas saudáveis?”, em seguida fizemos uma roda de conversa bastante participativa com eles, sobre o consumo de alimentos saudáveis, depois passamos a música “ Meu lanchinho”, onde eles gostaram muito, pelo fato da maioria também conhecer a letra, e por fim realizamos atividade com pintura, sobre os alimentos saudáveis, a avaliação se deu por conta do envolvimento com as atividades propostas.

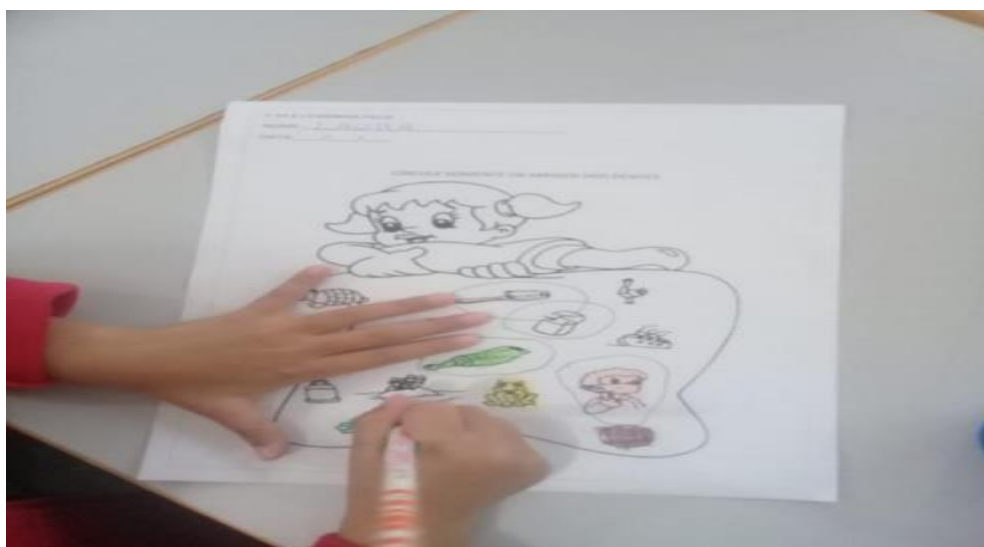
Quarto dia 18/07, intensificamos o numeral 4, com o objetivo geral, explorar os conceitos matemáticos, e os específicos, identificar o numeral 4, aprimorar os conhecimentos. Fizemos a acolhida e demos continuidade com a rotina diária, fizemos treinamento com o numeral 4, com ajuda de frutas, contamos uma história dos golfinhos, que também houve a interação com os alunos, onde deixamos abertos para perguntas e debates, conversamos também sobre o numeral 4 novamente, para assim reforçar o que já tinha sido passado, trouxemos a música do “Jacaré foi passear na lagoa”, e por fim uma atividade envolvendo o numeral 4, houve a participação de todos os discentes durante todas as atividades realizadas, e também não apresentaram dificuldades, a avaliação se deu por conta da participação.

Quinto dia 19/07, trabalhamos com as frutas preferidas, que teve como objetivo geral, promover o consumo de alimentos saudáveis e a consciência de sua contribuição para a promoção da saúde de uma forma atraente, lúdica, e educativa, e os objetivos específicos, identificar semelhanças e diferenças entre os hábitos alimentares dos alunos. Fizemos a acolhida e a rotina diária, trabalhamos com uma dinâmica, colhendo frutas, onde eles teriam que colher frutas saudáveis e as frutas preferidas deles, fizemos uma ilustração com papéis impressos, contamos uma história que foi a de Tarsila e o papagaio Juvenal, realizamos também uma roda de conversa onde todos participaram sobre a importância das frutas, passamos também uma música sobre frutas, depois passamos uma atividade xerocopiada sobre o mesmo assunto e em seguida fizemos uma releitura do quadro o vendedor de frutas, todos eles se identificaram e não sentiram dificuldade em nenhuma das atividades realizadas. A avaliação se deu pela participação.

A segunda semana de intervenção foi do dia 22/07 à 26/07/2019, seguindo o mesmo horário e rotinas. Nessa semana, as atividades propostas foram: higiene corporal, letra h, higiene bucal. Iniciamos a semana com o tema higiene e cuidados com o corpo, onde discutimos formas de higiene corporal, utilizamos dinâmica do banho (simular banho), vídeo educativo sobre higiene e saúde. Para finalizar o dia, apresentamos a letra h de higiene com tarefa xerocopiada. No dia seguinte, revisamos os números trabalhados e enfatizamos a

importância da higiene com a historinha “sujo, eu!?” Logo após, distribuímos tarefas. Discutimos sobre a importância da higiene bucal, mostramos vídeo sobre escovação e fizemos a leitura do livro “balas, bombons e caramelos”, da autora Ana Maria Machado. Para finalizar a aula foi feita uma tarefa. Dando continuidade a semana, realizamos uma roda de conversa sobre os produtos que utilizamos para fazer uma boa higiene, desenhamos alguns objetos em conjuntos no quadro e fizemos a contagem desses objetos para reforçar os numerais, para não fugir do tema. Para encerrar a semana, levamos figuras com alimentos, produtos de higiene bucal e discutimos sobre as mesmas, onde algumas podem ser consideradas “amigos” e “inimigos” dos dentes. Logo após, distribuímos atividade com figura do dente para as crianças colarem algodão, trabalhando também a coordenação motora.

Figura 10: tarefa “amigos e inimigos dos dentes”



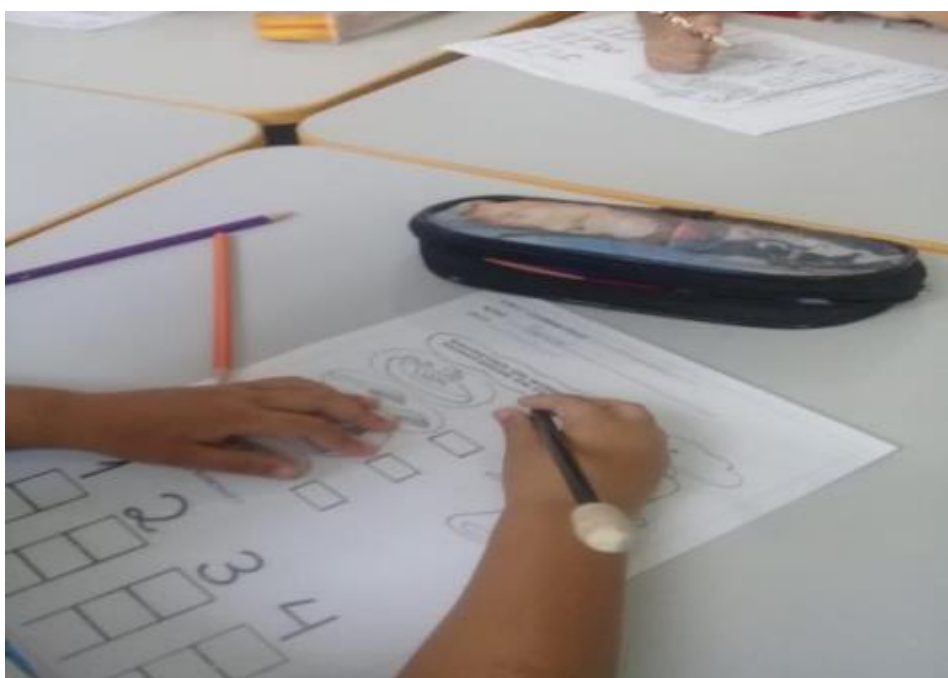
Fonte: Acervo das autoras.

Figura 11: Tarefa colagem de algodão no “dente”



Fonte: Acervo das autoras.

Figura 12: Tarefa sobre quantidade



Fonte: Acervo das autoras

Figura 13: Aprendendo a letra h



Fonte: Acervo das autoras

Figura 14: Aprendendo sobre escovação



Fonte: Acervo das autoras.

No dia 22/07, foi trabalhado sobre Higiene corporal, que teve como objetivo geral, promover e consolidar hábitos de higiene, e os objetivos específicos, levar os alunos a identificar algumas partes do ser humano, desenvolver a autonomia e o hábito de autocuidado, respeitando as possibilidades e limites do próprio corpo, realizamos a acolhida, a rotina diária, em seguida realizamos a brincadeira do mestre mandou para que eles realizassem ações citadas, fazendo com que as crianças conhecessem o nome da parte do corpo e a importância e

cuidado, como por exemplo “ O mestre mandou vocês tomarem banho”, então eles fariam a ação como quem estivessem tomando banho, pra complementar pedíamos por exemplo pra lavarem as orelhas, levando assim o conhecimento das partes do seu corpo. Em seguida contamos uma história sobre o corpo humano, depois realizamos uma roda de conversa que todos participaram de forma significativa, a respeito de ter uma boa higiene, depois trouxemos a música, “Cabeça, ombro, joelho e pé”, entregamos as partes do corpo humano cortadas, para que eles confeccionassem o corpo humano com ajuda de colagem. A avaliação foi dada por meio da participação do que foi proposto.

Dia 23/07, trabalhamos sobre a higiene pessoal- higiene bucal, que teve como objetivo geral, promover e consolidar hábitos de higiene, e específicos, possibilitar o desenvolvimento da coordenação motora para pintura e colagem, estimular a atenção e a concentração, apresentar a importância da escovação dos dentes sempre após as refeições. Fizemos a acolhida, a rotina diária, realizamos uma dinâmica com uma caixa surpresa com objetos relacionados a higiene bucal, onde ao tirar os objetos eles teriam que dizer qual a finalidade de cada um, por exemplo, se tirassem uma escova de dente teriam que dizer que servia para escovar os dentes, e assim por diante. Tivemos também uma conversa sobre os hábitos de higiene, onde todos participaram, realizamos uma atividade pra fazerem uma montagem de uma boca e os elementos de higiene bucal, para identificarem quais utilizariam. A avaliação se deu por conta da participação.

Dia 24/07, Higiene pessoal- higiene bucal/ alimentos prejudiciais aos dentes Matemática- número 5, que teve como objetivo geral, promover e consolidar hábitos de higiene , e específicos, perceber a necessidade de adquirir bons hábitos de higiene, possibilitar o desenvolvimento da coordenação motora para pintura e colagem, estimular a atenção e a concentração, apresentar a importância da escovação dos dentes sempre após as refeições identificar os números e quantidades de 0 a 5, desenvolver a percepção, equilíbrio e a coordenação motor. Fizemos a acolhida, e a rotina diária. Logo após, fizemos o jogo do dente, onde houve uma participação bem legal nessa brincadeira e conseqüentemente todos eles que participaram e aprenderam bastante, contamos também uma história, sobre os doces, bombom e caramelo, em seguida fizemos uma roda de conversa sobre quais alimentos são prejudiciais a saúde dos dentes, trouxemos também a música lavar os dentes, onde além de tirarem uma lição dela, aprenderam ainda mais. Por fim, realizamos uma atividade pra montarem um

cartaz com os amigos e inimigos do dente, que também não tiveram dificuldades. A avaliação se deu por conta da participação.

Dia 25/07, trabalhamos com a Higiene do corpo, como objetivo geral, promover e consolidar hábitos de higiene, e os específicos, perceber a necessidade de adquirir bons hábitos de higiene, e consolidar o conceito de tomar banho diariamente, fizemos a acolhida, a rotina diária, em seguida fizemos uma brincadeira simulando o banho, onde mais uma vez a gente falava as ações e eles realizavam, todos foram bastante participativos. Contamos a história do “Sapo não lava o pé”, depois realizamos uma roda de conversa a respeito da importância do banho diário, cantamos a música “Chuveiro”, por fim, montamos um painel e pedimos pra que eles colocassem nele os produtos e utensílios que utilizamos no banho e para a higiene do corpo todo. Alguns trocaram algumas coisas, mas com ajuda desencadearam muito bem a proposta. A avaliação se deu por conta da participação nas propostas.

Dia 26/07, como conteúdo trabalhamos Uso do vaso sanitário e banheiro, como objetivo geral, promover e consolidar hábitos de higiene, objetivo específicos, perceber a necessidade de adquirir bons hábitos de higiene, incentivar o aluno a fazer o uso correto do banheiro. Fizemos a acolhida e rotina diária, em seguida trabalhamos uma leitura informativa sobre o uso correto do sanitário, discutindo sobre as formas de utilizar o banheiro de forma segura e higiênica, por fim trabalhamos com uma tarefa de pintura com elementos sobre banheiro. A avaliação se deu pela participação.

Na terceira e última semana, 29/07 a 02/08/2019, foi a semana que conseguimos colocar em prática todo o planejamento feito para esses dias. Tratamos sobre higiene dos cabelos com uma dinâmica bastante interessante, onde levamos um cartaz contendo um desenho de um menino com piolho e um dado. A dinâmica funcionou da seguinte forma: a criança jogava o dado. O número que saísse era o número de piolho que ela iria tirar do desenho do cartaz. A maioria não apresentou problemas em desenvolver a brincadeira. Posteriormente, discutimos sobre as formas de cuidado com o cabelo, trouxemos vídeos, desenhos animados como: “O Terrível Ataque dos Piolhos Mutantes” e a leitura do livro “o cabelo de Lelê”. Para finalizar, foram distribuídas atividades xerocopiadas para colar barbante e escrever a palavra cabelo. No dia seguinte, foi discutido o tema Higiene das mãos/unhas e Identificação do numeral 5. Como recurso para nos auxiliar tivemos a historinha “Usando as mãos, contado de 5 em 5”, músicas e cartaz de passo a passo de como lavar as mãos. Pedimos para que as crianças conversassem sobre as consequências da falta de higiene. Levamos as

crianças para o parquinho para aula prática de exercícios físicos e discutimos numa roda de conversa, sua importância. Na volta para a sala foi feita a atividade xerocopiada diária. No último dia de estágio de regência, realizamos a culminância.

Figura 15: Dinâmica Xô piolho!



Fonte:Acervo das autoras

Dia 29/07, no início desta última semana, trabalhamos a Higiene dos cabelos – piolhos, que trouxemos como objetivo geral, promover e consolidar hábitos de higiene, e como específicos, perceber a necessidade de adquirir bons hábitos de higiene e incentivar os alunos a fazer o uso correto do banheiro. Iniciamos com a acolhida e rotina diária, em seguida eles nos pediram pecinhas de montar para brincarem, entregamos uma certa quantidade a cada um, onde montaram e usaram a imaginação e sua criatividade para se divertirem, depois fizemos uma roda de conversa a respeito da higiene dos cabelos, onde participaram tranquilamente. Depois disso, mostramos um vídeo “O terrível ataque dos piolhos” onde despertou a curiosidade de todos eles gostaram muito. Fizemos também uma brincadeira do “xô piolho”, que funcionava com o dado onde eles jogavam e o número que saísse, eles teriam que arrancar do cabelo do desenho mostrado acima, trabalhando assim também além da higiene a parte matemática, que além de tirarem eles teriam que fazer a contagem para que a quantidade dos piolhos fossem de acordo com o que saiu no dado. Por fim, eles adoraram, não queriam parar de brincar, cada um teve a sua vez. A avaliação se deu por conta da participação.

Dia 30/07, foi trabalhado a Higiene das mãos/ unhas, que tinha como objeto geral, consolidar hábitos de higiene, e específicos, perceber a necessidade de adquirir bons hábitos de higiene. Fizemos acolhida, juntamente com a rotina diária, fizemos a brincadeira da minha mãozinha, que foi a forma dos cuidados em relação a ela, de como tem que ser alguns cuidados em relação a ela, todos prestaram muita atenção, onde já partimos para o debate a respeito da higienização da mesma, e aproveitamos para fazer o estudo do numeral 5, trabalhamos com a música “Eliana, meus dedinhos”. Pra finalizar a aula, entregamos uma atividade xerocopiada com o numeral 5, todos desencadearam muito bem. A avaliação se deu por conta da participação.

Dia 31/07 nesse dia trabalhamos sobre as principais doenças causadas por falta de higiene, como objetivo geral, desenvolver atitudes de atenção e respeito à fala do outro a partir da observação e prática dos turnos de fala, e como específico, identificar doenças causadas por falta de higiene. Iniciamos com a acolhida e a rotina diária, em seguida contamos uma história “Sujo, eu?”, logo após fizemos uma roda de conversa, sobre algumas doenças causadas pela falta de higienização, em seguida fizemos a construção de um mural, com ajuda deles, imagens relacionadas as doenças, para que eles pudessem acompanhar direito e verem, e também trouxemos imagens para que eles pintassem e fossem coladas no mural, dos hábitos corretos. Eles foram bastante participativos. A avaliação se deu por conta da participação.

Dia 01/08, no penúltimo dia de intervenção, trabalhamos sobre exercício físico, que tinha como objetivo geral, estimular a prática de exercício físico, e específicos, estimular a participação das crianças, desenvolver práticas na escola, iniciamos com acolhida e rotina diária, fizemos brincadeiras, que utilizassem atividades físicas, contamos e conversamos sobre como as atividades fazem bem para todos, trouxemos a música batalha de movimentos, onde eles dançaram muito, por fim passamos uma tarefa xerocopiada sobre alguns exercícios físicos. A avaliação se deu pela participação.

E no 02/08, o último dia, fizemos a culminância, que tinha como objetivo geral, desenvolver brincadeiras como exercícios físicos, e como específico, perceber a necessidade da brincadeira na vida das crianças, iniciamos com acolhida, fizemos uma dinâmica “É tempo de brincar lá fora”, onde fizemos na sala de aula um piquenique, com várias brincadeiras e músicas infantis, além de se deliciarem com um belo piquenique se divertiram bastante com as músicas e brincadeiras. Finalizando assim todo o projeto de intervenção, depois de realizar

a culminância nos despedimos calorosamente de todos, onde certamente aprendemos e levamos aprendizado também, saímos com o coração apertado, porém cheio de gratidão.

Por fim, o Estágio Supervisionado II, com foco no ensino da Educação Infantil, nos proporcionou, enquanto acadêmicas, vivenciar experiências únicas, onde pudemos enxergar sobre a importância do professor, juntamente com os conteúdos e práticas pedagógicas que são indispensáveis para o desenvolvimento das crianças.

O contato com a realidade é algo extremamente importante para a formação e conhecimento do pedagogo, onde consegue aproximar a teoria com a prática. A vivência em sala de aula nos possibilitou novos conhecimentos, abrange ainda mais os nossos conhecimentos na busca de ótimos resultados. É importante ressaltar sobre nossa troca de aprendizados, durante todo o estágio, no qual podemos afirmar, que foi muito gratificante.

O estágio propiciou momentos únicos para a nossa formação e também para o nosso futuro enquanto pedagogas. Muitas vezes nos sentimos desafiadas, pois só quem é professor entende os desafios que essa profissão tem. Nós damos de cara com a realidade, na qual nos sentimos motivadas a buscar o novo, inovar, trazer estratégias que contribuíssem diretamente na educação e na aprendizagem dos alunos.

A experiência da regência contribuiu de maneira significativa, onde nos possibilitou enxergar de perto o que é ser professor, desde correrias, alguns contratempos em sala de aula, tendo que lidar com algumas situações e, sobretudo, ter a capacidade de enfrentar tudo isso, enfrentamentos esse que nos encoraja para que nos tornemos profissionais, além de capacitadas, competentes, dispostas para atuar com responsabilidade e também com compromisso, para uma contribuição desde o ensino até a aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos estudos realizados para este trabalho de pesquisa, onde se trata do tema da ludicidade, pode-se observar que mesmo com um atraso nas práticas de desenvolvimento, há avanços significativos na Educação. Pois, a criança aprende enquanto está brincando, e quando esta brincadeira é importante, se tornando indispensável ao relacionamento com outras pessoas. Este trabalho dedicou-se em buscar fontes sobre o brincar e a sua importância, sua história e seus estilos e tipos, a fim de desconstruir concepções problemáticas de que brincar é uma forma de passar tempo, como muitos profissionais da educação assim o consideram.

O lúdico vem ocupando seu espaço no meio educacional, através dos jogos e das brincadeiras, embora seja uma ação natural da criança, ele condiciona a criança a liberar tristezas, alegrias, angústias, agressividades, entre outros sentimentos. Os jogos e as brincadeiras são expressões lúdicas que estão sendo cada vez mais valorizadas e utilizadas nas escolas como práticas pedagógicas. Em ambiente escolar, deve-se assumir o direito de criar, dando mais valor à estrutura da criança. De forma que as mesmas venham sentir-se acolhidas, amparadas, estimuladas e compreendidas.

Entretanto requer um bom conhecimento sobre o que vai brincar e quais objetivos querem atingir. Por tanto além de ensinar o profissional de educação deve gostar de trabalhar com crianças, deve ser paciente, deve ser determinado, comunicativo e acima de tudo criativo. O profissional da educação deve estar preocupado em enriquecer seus conhecimentos sobre o brincar e se dispor para a formação na área o planejar deste brincar, seguido de regras, limites e objetos.

O profissional deve ter a curiosidade e a disposição para descobrir brinquedos, jogos e brincadeiras novas e, ao mesmo tempo, interessar-se pela história das brincadeiras e pelo resgate dos jogos antigos. Ele tem que ter acima de tudo o comprometimento com a prestação de uma educação de qualidade diante dos limites do mesmo. Por isso, essa prática, deve ser vivida com objetivos de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações intrapessoal durante a formação da vida desta criança.

No momento dos jogos e das brincadeiras, o profissional deve ver como um espaço de descobertas e de conhecimento, ao qual enriquecerá as atividades lúdicas das crianças, ele pode procurar trabalhar com grupos pequenos, para atender as potencialidades de todos. O

profissional pode e deve fazer intervenções pertinentes, oferecer e dá ideias que contribuirão com a aprendizagem das crianças, pode também sugerir aos pais que participem das brincadeiras com seus filhos, respeitando o fato de errar na escolha de um brinquedo, deixarem que elas façam suas opções de modo a se tornarem independentes.

Desta forma o profissional estará despertando para a resolução de alguns problemas com caso, solucionar dificuldades entre irmãos e irmãs de idades diferentes, simplificar o transporte dos jogos, evitar peças que possam se perder, entre outro, lançando um olhar diferenciado sobre o lúdico, principalmente quando se fala de jogos e brincadeiras na EI. Assim, as atividades aplicadas, não podem ser vistas como mero passatempo, mas como uma ponte, cheia de estímulo para a aprendizagem do educando, ligando a diversos tipos de conteúdos e ao desenvolvimento de habilidades e competências dos educandos.

Deve-se sempre adequação às práticas as faixas etárias e as características dos educandos, pois isso é algo imprescindível para o sucesso do uso de jogos e brincadeira, de forma que através desses momentos haja prazer, descontração e aprendizagem. No entanto, os jogos e as brincadeiras devem ser vistos como uma necessidade, além de básica, fundamental, para qualquer ser humano, da mesma forma que é a alimentação e educação, é vistos, sendo sempre utilizado como recursos positivos, que possam a vim promover de forma gratificante, o desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, corroborando para a construção do desenvolvimento.

E que assim, desperte as ideias ou ações, que favoreçam as relações lógicas, possibilitando o desenvolvimento da expressão oral e corporal. Por tanto, após vê os questionários das educadoras, percebe-se que a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Não podemos negar o conhecer das relações existentes entre o prazer, a escola e o processo educativo, eles são pares ou encadeados. Pois, há uma relação positiva entre o lúdico e o desenvolvimento infantil, onde percebe-se uma contribuição para aprendizagem, tornando a criança mais espontânea, mais comunicativa, mas afetiva, mais criativa, facilitando a assimilação novos conceitos para no processo educativo. Destaca-se também a importância do educador nas práticas lúdicas escolares, pois o seu papel de educar vai além dos seus conhecimentos teóricos, vai além das suas práticas remotas, vai além da simples transmissão, até então desordenada e desigual do saber. Na realidade, um educador que faz uso do lúdico está auxiliando na formação e construção integral deste Ser, a criança.

Enfim, pode-se constatar e assim, reafirmamos a importância das atividades lúdicas, onde os jogos e as brincadeiras fazem parte. E aí, elas serão trabalhadas com crianças que estarão da EI, de forma que seja transmitida na forma motivadora e sedutora, possibilitando desenvolver a criatividade, o simbolismo, o raciocínio lógico e o desenvolvimento biopsicossocial e cultural da criança. Por fim considera-se que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físicos, sociais, culturais, afetivos e cognitivos. Desenvolve a criança como um todo, sendo assim, a educação deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodoro Pinheiro de. O Brincar na Educação Infantil. **Revista Virtual EF Artigos**. Natal, vol.3, p.1 – 16, maio, 2005.

ALMEIDA, Ilda Neta Silva de & RODRIGUES, Lays Aires. O lúdico como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento da criança na educação infantil. **Humanidades & Inovações**, Palmas - TO, vol.1, p. 25 - 45, Jan/jul. 2015.

ANTUNES, Celso. Jogar e Estimular. **Informe AGAB**, Santa Maria, Vol.1, jan/mar, 2000.

BRASIL, Constituição (1934). **Constituição da República dos Estados Unidos do Brasil**. Brasília, DF: Centro Gráfico, 1934.

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

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 1999.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o **Estatuto da Criança e do Adolescente** e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 16 jul.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Dispõe sobre a **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 20 dez.

CASTRO, Amélia D. de. A Trajetória Histórica da Didática. **Série Ideias**, São Paulo, vol. 11, p.15-25, 1991.

Cória-Sabini & Lucena (2005) / CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. 3ª ed. Campinas: Papirus, 2005.

CLANDININ, D. Jean. CONELLY, F. Michael. Pesquisa narrativa: experiências e história na pesquisa qualitativa. Tradução: Grupo de Pesquisa Narrativa e Educação de Professores ILEEL/UFU. Uberlândia: EDUFU, 2011.

KISHIMOTO, Tizuka Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação**. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchica. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e Brincadeiras Na Educação Infantil**. In: **I Seminário Nacional: currículo em movimento – perspectivas atuais**, 2010, Belo Horizonte, Artigo, p. 1 – 20.

KÖCHE, J. C. **Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e prática da pesquisa**. Petrópolis: Vozes, 2008.

KUHMANN JR. Moysés. **Infância e Educação Infantil: uma abordagem histórica**. Porto Alegre: Mediação, 1998.

LAZARETTI, L. M. **A compreensão histórico-cultural da brincadeira no desenvolvimento infantil: das hipóteses de Vygotsky às elaborações de Elkonin**. In: V Encontro Brasileiro de Educação e Marxismo: Marxismo, Educação e Emancipação Humana. Florianópolis, 2011.

MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NASCIMENTO, Paulo Roberto do & SANT'ANNA, Alexandre. A história do lúdico na educação. **REVEMAT**, Florianópolis – SC, v. 06, p. 19-36, 2011.

OLIVEIRA, Maria Miguel de. A inclusão do aluno com deficiência intelectual no ensino regular. **Revista Ciências da Educação**. Maceió, vol. 02, Abri/Jun. 2013.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.

REZENDE, Deise de Oliveira. **O brincar livre de crianças na brinquedoteca**: análise da frequência de ações motoras, tipos de brinquedos, brincadeiras e interações sociais. 2012. F.118, Dissertação (Mestrado) – Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, 2012.

RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes**: a construção do raciocínio na Escola Natural. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

SOUSA, A. S.; OLIVEIRA, S. O.; ALVES, L. H. A Pesquisa Bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da Fucamp**, Minas Gerais, vol. 20, p.64-83, 2021.

SAHAGOFF, Ana Paula. **Pesquisa narrativa: uma metodologia para compreender a experiência humana**. In: XI Semana de Extensão, Pesquisa e Pós-Graduação. Porto Alegre, 2015

SOUSA, Maria Goreti da Silva & CABRAL, Carmen Lúcia de Oliveira. A narrativa como opção metodológica de pesquisa e formação de professores. **Horizontes**, v. 33, n. 2, p. 149-158, jul./dez. 2015.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca**: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento, 2. Ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

UNIDAS, Organização das Nações, UNICEF. **Declaração Universal Dos Direitos Das Crianças**. Nova York, 1959.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

VIGOTSKI, Lev Semenovitch. **Obras Escogidas**: V fundamentos de defectologia, 5 ed. Madrid: Visor, 1997.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A Formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WAJSKOP, Gisela. O Brincar na Educação Infantil. **Caderno de pesquisa**, São Paulo - SP, vol. 92, p. 62 – 69, fev. 1995.

ANEXOS

Plano de aula

ESCOLA: Casinha Feliz		
ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen		
TURMA: Jardim I		DATA: 15 /07/2019
OBJETIVOS		
Objetivo geral: Prevenir a obesidade infantil, promovendo a educação nutricional.		
Objetivos específicos: Propor medidas para reduzir os casos de obesidade.		
Implementar hábitos saudáveis e atividades físicas.		
CONTEÚDO		
Obesidade e outras doenças causadas pela má alimentação.		
METODOLOGIA:		
HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
13:00	Acolhida	Receber os alunos com catingas
13:20	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
14:00	Brincadeira	Exercícios físicos
14:20	Historia	Vídeo, sobre a obesidade infantil
15:30	Roda de conversa	Conversa, sobre a importância de ter uma alimentação saudável.
15:40	Musica	Obesidade Infantil Não- Campanha Heróis.
16:00	Atividade	Trabalhar com pintura, para que as crianças consigam diferenciar os alimentos saudáveis, pintando-os.
RECURSOS: Folha A4, lápis de cor, hidro cor, caixinha de som, notebook.		
AVALIAÇÃO: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.		

<p>ESCOLA: Casinha Feliz</p> <p>ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen</p> <p>TURMA: Jardim I DATA: 16/07/2019</p>		
<p>OBJETIVOS</p> <p>Objetivo geral: Explorar os conceitos matemáticos.</p> <p>Objetivos específicos: Incentivar os alunos a trabalharem o número 4.</p> <p>Trabalhar a relação entre quantidade e o número</p>		
<p>CONTEÚDO</p> <p>Matemática, apresentação do numeral 4</p>		
<p>METODOLOGIA:</p>		
HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
13:00	Acolhida	
13:20	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
14:00	Dinâmica	Utilizar tampinhas de garrafa, grão de feijão, ou qualquer outro material, para que os alunos possam criar conjuntos de quatro em quatro.
14:20	Historia	Vídeo no Youtube, número 4.
15:30	Roda de conversa	Número 4 no nosso dia a dia.
15:40	Musica	Canção do Número 4 Canções infantis LittleBabyBum
16:00	Atividade	Atividade relacionada ao número 4.
<p>RECURSOS: Folha A4, lápis de cor, lápis de escrever, hidro cor, notebook, caixinhas de som.</p>		
<p>AVALIAÇÃO: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.</p>		

ESCOLA: Casinha Feliz

ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen

TURMA: Jardim I

DATA: 17 /07/2019

OBJETIVOS

Objetivo geral: Perceber a necessidade de adquirir bons hábitos de alimentação para evitar a desnutrição.

objetivos específicos: Alertar quanto aos perigos de uma má alimentação; Conscientizar quanto aos benefícios de uma alimentação saudável; Identificar quais hábitos alimentares e alimentos são e não são saudáveis;

CONTEÚDO

Desnutrição infantil e como prevenir.

METODOLOGIA:

HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
13:00	Acolhida	
13:20	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
14:00	Dinâmica	Pedir aos alunos para que tragam alimentos saudáveis para trabalharmos o valor nutricional de cada um.
14:20	Historia	Porque temos que comer somente alimentos saudáveis?
15:30	Roda de conversa	Conversa informal sobre a importância do consumo de alimentos saudáveis.
15:40	Musica	Meu Lanchinho - Músicas Infantis
16:00	Atividade	Atividade relacionada a pintura e a identificação dos alimentos saudáveis.

RECURSOS: Folha A4, Lápis de cor, lápis de escrever, hidro cor, caixinha de som, notebook.

AValiação: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.

ESCOLA: Casinha Feliz

ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen

TURMA: Jardim I

DATA: 18 /07/2019

OBJETIVOS

Objetivo geral: Explorar os conceitos matemáticos

Objetivos específicos: Identificar o número 4

Aprimorar os conhecimentos

CONTEÚDO

Matemática: Intensificação do numeral 4

METODOLOGIA:

HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
	Acolhida	
	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
	Dinâmica	Treinamento com o número 4
	Historia	Os golfinhos.
	Roda de conversa	Conversa informal sobre o número 4.
	Musica	Sem música.
	Atividade	Tarefa envolvendo o numeral 4

RECURSOS: Folha A4, lápis de cor.

AVALIAÇÃO: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.

ESCOLA: Casinha Feliz

ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen

TURMA: Jardim I

DATA: 19 /07/2019

OBJETIVOS

Objetivo geral: Promover o consumo de alimentos saudáveis e a consciência de sua contribuição para a promoção da saúde de uma forma atraente, lúdica e educativa.

Objetivos específicos:

Identificar semelhanças e diferenças entre os hábitos alimentares dos alunos.

CONTEÚDO

Frutas preferidas

METODOLOGIA:

HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
13:00	Acolhida	
13:20	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
14:00	Dinâmica	Colhendo Frutas
14:20	Historia	Alimentação Saudável
15:30	Roda de conversa	Conversa informal sobre a importância das frutas
15:40	Musica	Música das Frutas
16:00	Atividade	Tarefa para colorir de frutas.

RECURSOS: Folha A4, lápis de cor, notebook, caixinhas de som, notebook.

AVALIAÇÃO: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.

ESCOLA: Casinha Feliz

ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen

TURMA: Jardim I

DATA: 22 /07/2019

OBJETIVOS

Objetivo geral: Promover e consolidar hábitos de higiene

Objetivos específicos:

Levar os alunos a identificar algumas partes do corpo humano.

Desenvolver a autonomia e o hábito de autocuidado, respeitando as possibilidades e limites do próprio corpo.

CONTEÚDO

Meu corpo

METODOLOGIA:

HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
13:00	Acolhida	
13:20	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
14:00	Brincadeira o mestre mandou	O objetivo é realizar as ações citadas, podendo levar as crianças a conhecerem o nome da parte do corpo
14:20	Historia	ALGUM Texto sobre corpo
15:30	Roda de conversa	Conversa informal sobre a importância e a necessidade de ter uma boa higiene
15:40	Musica	Cabeça, ombro joelho e pé
16:00	Confecção	Corta e colar

RECURSOS: folha A-4, LÁPIS DE COR, caixa de som, cartolina, canetinhas, cola tesoura

AVALIAÇÃO: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.

ESCOLA: Casinha Feliz

ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen

TURMA: Jardim I

DATA: 23/07/2019

OBJETIVOS

Objetivo geral: Promover e consolidar hábitos de higiene

Objetivos específicos:

- Perceber a necessidade de adquirir bons hábitos de higiene.
- Possibilitar o desenvolvimento da coordenação motora para pintura e colagem.
- Estimular a atenção e a concentração.
- Apresentar a importância da escovação dos dentes sempre após as refeições

CONTEÚDO

Higiene pessoal- higiene bucal

METODOLOGIA:

HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
13:00	Acolhida	
13:20	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
14:00	Dinâmica	Caixa surpresa com objetos relacionados a higiene bucal
14:20	Historia	E o dente ainda dói
15:30	Roda de conversa	Conversa informal sobre a importância e a necessidade de ter uma boa higiene
15:40	Musica	
16:00	Atividade	Montar uma boca e os elementos de higiene bucal coletivos,

RECURSOS: caixa com figuras, cartolina, caixa de som, lápis de cor, marcador

AVALIAÇÃO: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.

ESCOLA: Casinha Feliz

ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen

TURMA: Jardim I

DATA: 24/07/2019

OBJETIVOS

Objetivo geral: Promover e consolidar hábitos de higiene

Objetivos específicos:

- Perceber a necessidade de adquirir bons hábitos de higiene.
- Possibilitar o desenvolvimento da coordenação motora para pintura e colagem.
- Estimular a atenção e a concentração.
- Apresentar a importância da escovação dos dentes sempre após as refeições
- Identificar os números e quantidades de 0 a 5
- Desenvolver a percepção, equilíbrio e a coordenação motor

CONTEÚDO

Higiene pessoal- higiene bucal/ alimentos prejudiciais aos dentes

Matemática- número 5

METODOLOGIA:

HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
13:00	Acolhida	
13:20	Rotinas diárias	Quanto somos? Calendário, oração e novidades
14:00	Brincadeira	Jogo do dente
14:20	Historia	Doces bombom e caramelo
15:30	Roda de conversa	Alimentos que são prejudiciais aos dentes
15:40	Musica	Lavar os dentes
16:00	Atividade	Montar o cartaz com os amigos e os inimigos dos dentes com as gravuras trazidas pelas crianças

RECURSOS: caixa com figuras, cartolina, caixa de som, lápis de cor, marcador

AVALIAÇÃO: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.

ESCOLA: Casinha Feliz

ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen

TURMA: Jardim I

DATA: 25/07/2019

OBJETIVOS

Objetivo geral:

Promover e consolidar hábitos de higiene.

Objetivos específicos:

Perceber a necessidade de adquirir bons hábitos de higiene.

Consolidar o conceito de se tomar banho diariamente

CONTEÚDO

HIGIENE DO CORPO – BANHO

METODOLOGIA:

HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
13:00	Acolhida	Acolher os alunos na chegada
13:20	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
14:00	Brincadeira	Simular banho
14:20	Historia	O sapo não lava o pé
15:30	Roda de conversa	Falar sobre a importância do banho diário
15:40	Musica	Chuveiro
16:00	Confecção de painel/ tarefa par casa xerocopiada	Montar um painel colocando os produtos e utensílios que usamos para o banho e a higiene de todo o corpo

RECURSOS: cartolina, cola, caneta, lápis de cor, caixa de som, tesoura

AValiação: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.

ESCOLA: Casinha Feliz

ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen

TURMA: Jardim I

DATA: 26 /07/2019

OBJETIVOS

Objetivo geral:

Promover e consolidar hábitos de higiene.

Objetivos específicos:

Perceber a necessidade de adquirir bons hábitos de higiene.

Incentivar o aluno a fazer o uso correto do banheiro

CONTEÚDO

USO DO VASO SANITÁRIO E BANHEIRO

METODOLOGIA:

HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
	Acolhida	
	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
	Historia	Coco da pomba
	Roda de conversa	Discutir sobre as formas de utilizar o banheiro de forma segura e higiênica
	Tarefa relacionada	Tarefa para pintura com elementos sobre banheiro

RECURSOS: folha A-4, lápis de cor, tarefa xerocopiada

AVALIAÇÃO: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.

<p>ESCOLA: Casinha Feliz</p> <p>ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen</p> <p>TURMA: Jardim I DATA: 29 /07/2019</p>		
<p>OBJETIVOS</p> <p>Objetivo geral: Promover e consolidar hábitos de higiene</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Perceber a necessidade de adquirir bons hábitos de higiene.</p>		
<p>CONTEÚDO</p> <p>Higiene das mãos/ unhas</p> <p>Identificação do numeral 5</p>		
<p>METODOLOGIA:</p>		
HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
13:00	Acolhida	
13:20	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
14:00	Brincadeira	Minha mãozinha
14:20	Historia	E o dente ainda doía
15:30	Roda de conversa	Higienização das mãos, estudo do numeral 5
15:40	Musica	Eliana, meus dedinhos
16:00	Atividade relacionada	Tarefa xerocopiada sobre o número 5
<p>RECURSOS: caixa de som, folha A-4, lápis, lápis de cor</p>		
<p>AVALIAÇÃO: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.</p>		
<p>Referencias:</p> <p>Minhas mãozinhas https://www.youtube.com/watch?v=J-YRxlQw-xE</p>		

ESCOLA: Casinha Feliz

ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen

TURMA: Jardim I

DATA: 30/07/2019

OBJETIVOS

Objetivo geral: desenvolver atitudes de atenção e respeito à fala do outro a partir da observação e prática dos turnos de fala.

Objetivos específicos:

Identificar doenças causadas por falta da higiene.

CONTEÚDO

PRINCIPAIS DOENÇAS CAUSADAS POR FALTA DA HIGIENE

METODOLOGIA:

HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
13:00	Acolhida	
13:20	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
14:00	Historia	Sujo, eu!?
15:00	Roda de conversa	Doenças causadas pela falta de higiene
15:30	Construção de cartaz/ tarefa relacionada	Construir um mural coletivo com imagens que mostram que a falta de higiene pode levar as pessoas a ficarem doentes, e imagens com os hábitos corretos. Distribuir folhas com desenhos para identificar materiais de higiene

RECURSOS: cartolina, lápis de cor, folha A4

AVALIAÇÃO: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.

ESCOLA: Casinha Feliz

ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen

TURMA: Jardim I

DATA: 31/07/2019

OBJETIVOS

Objetivo geral: Estimular a prática do exercício físico.

Objetivos específicos:

Estimular a participação das crianças.

Desenvolver práticas na escola.

CONTEÚDO

Exercício Físico

METODOLOGIA:

HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
13:00	Acolhida	
13:20	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
14:00	Dinâmica	Brincadeiras que utilizem atividades físicas.
14:20	Historia	A importância do exercício físico para as crianças
15:30	Roda de conversa	Conversa informal sobre a importância e a necessidade de fazer exercício físico
15:40	Musica	Batalha de movimentos
16:00	Atividade	Tarefa envolvendo exercício físico.

RECURSOS: Folha A4, lápis de cor, notebook, caixinhas de som.

AVALIAÇÃO: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.

ESCOLA: Casinha Feliz

ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen

TURMA: Jardim I

DATA: 01 /08/2019

OBJETIVOS

Objetivo geral: desenvolver brincadeiras como exercícios físicos

Objetivos específicos:

Perceber a necessidade da brincadeira na vida das crianças.

CONTEÚDO

Brincadeiras como exercício Físico

METODOLOGIA:

HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
13:00	Acolhida	
13:20	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
14:00	Dinâmica	Desenvolver brincadeiras que sirvam de exercício físico para criança.
14:20	Historia	Alguém faz exercício físico?
15:30	Roda de conversa	Conversa informal sobre a importância e a necessidade de ter uma via ativa.
15:40	Musica	Sem música.
16:00	Atividade	Tarefa para pintura

RECURSOS: Folha A4, lápis de cor.

AVALIAÇÃO: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.

ESCOLA: Casinha Feliz

ESTAGIÁRIOS: Aislene de Farias e Rita Ellen

TURMA: Jardim I

DATA: 02 /08/2019

OBJETIVOS

Objetivo geral: desenvolver brincadeiras como exercícios físicos

Objetivos específicos:

Perceber a necessidade da brincadeira na vida das crianças.

CONTEÚDO

Culminância (Piquenique)

METODOLOGIA:

HORÁRIO	ATIVIDADE	PROCEDIMENTO
13:00	Acolhida	
13:20	Rotinas diárias	Quantos somos? Calendário, oração e novidades
14:00	Dinâmica	É tempo de brincar lá fora.
15:00	Musica	
16:00	Atividade	Piquenique na praça

RECURSOS: Frutas, toalha, copos, talheres, pratos.

AVALIAÇÃO: Avaliaremos os estudantes a partir do envolvimento com as atividades propostas.