

ATIVIDADES LÚDICAS NOS ANOS INICIAIS

Eloísa Silva Rosa

Glóris Carolina Belli

Lúcia Cristiane Moratelli Pianezzer

Centro Universitário Leonardo da Vinci – UMIASSELVI

Curso (PED0344) – Estágio II Anos Iniciais

27/04/13

RESUMO

Este paper do Estágio II, Anos Iniciais, foi realizado por meio de pesquisa bibliográfica, sendo também resultado da observação e regência em sala de aula do Ensino Fundamental. Tem como objetivo abordar o tema “Atividades Lúdicas nos Anos Iniciais”, mostrando a importância da relação professor/aluno frente ao lúdico, durante as brincadeiras e os jogos que podem influenciar no cotidiano escolar das crianças de forma prazerosa e educativa. O lúdico é apresentado como educativo quando desperta o interesse do aluno diante do conteúdo repassado, auxiliando na criatividade, imaginação, interação e atenção das crianças. O professor deve ser o mediador deste processo, pois além de aprenderem as regras dos jogos, as crianças também aprenderão regras de sociedade (respeito à fila, aos outros etc.). O brincar e o jogar são naturais e essenciais à vida das crianças e não será a escola que deverá lhes privar deste prazer. Diante disso, faz-se importante a divulgação de estudos que auxiliarão na melhor compreensão de como o lúdico é importante no processo de ensino/aprendizagem das crianças, pois apresentar conteúdos de forma lúdica gera maior participação e entusiasmo por parte dos alunos.

Palavras-chave: Lúdico. Professor/Aluno. Brincar.

1 INTRODUÇÃO

Este *paper* foi construído a partir da prática do Estágio II, Docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, do Curso de Pedagogia da UMIASSELVI e teve como área de concentração as Metodologias do Ensino. Após a delimitação do tema, surgiu este trabalho, intitulado “Atividades Lúdicas nos Anos Iniciais”, tendo como justificativa a necessidade da inclusão do lúdico nas escolas como instrumento didático no ensino/aprendizagem. O estágio foi realizado no Colégio Salesiano de Itajaí, com sede na Rua Felipe Schmidt, 87, Centro – Itajaí, SC, mantido pela rede particular de ensino

e englobando a Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Este *paper*, além de apresentar a fundamentação teórica sobre o tema escolhido, relata a experiência vivida no estágio de observação e regência, em que se observou, na prática, a importância desta ferramenta no ensino. O objetivo do projeto apresentado foi vivenciar em sala de aula a diferença que ocorre entre uma metodologia em que as atividades são repassadas de forma tradicional num ambiente escolar e outra metodologia em que se utilizam atividades lúdicas para apresentar as mesmas atividades às crianças.

O brincar e o jogar são de grande

importância às crianças, pois auxiliam no desenvolvimento de sua criatividade, imaginação e atenção. Com esse intuito, o professor deve planejar boa parte de sua prática por meio da ludicidade, favorecendo às crianças uma forma mais prazerosa e envolvente de aprendizado.

2 ATIVIDADES LÚDICAS X RELAÇÃO PROFESSOR/ALUNO

O lúdico facilita a relação professor/aluno, pois de acordo com Paulo Freire (1996, p. 96):

O bom professor é o que consegue, enquanto fala, trazer o aluno até a intimidade do movimento do seu pensamento. Sua aula é assim um desafio e não uma cantiga de ninar. Seus alunos cansam, não dormem. Cansam porque acompanham as idas e vindas de seu pensamento, surpreendem suas pausas, suas dúvidas, suas incertezas.

Através da observação das práticas de alguns professores, percebe-se que, muitas vezes, as atividades lúdicas são utilizadas apenas no horário do recreio, horário de descanso, hora da brincadeira ou nas aulas de educação física. Com isso, a escola muda o ponto de vista das crianças e aparece como um ambiente de “estudar”, com excesso de disciplinas e conteúdos em que os jogos, brinquedos e fantasias, que realmente dão prazer às crianças, são deixados de lado. Neste contexto, conforme Antunes (2007, p. 83), “O desejo de conhecer vai dando lugar à obediência rígida de regras; o colorido da curiosidade infantil vai perdendo sua cor, tornando-se um espaço branco, preto ou verde, refletindo as cores da sala e do quadro negro”.

Segundo Vygotsky (1989), o lúdico somente é considerado educativo quando desperta o interesse do aluno pelo conteúdo repassado. Diante disso, os professores devem se aproveitar deste instrumento como “facilitador da aprendizagem”. Os brinquedos, jogos e brincadeiras geram nas pequenas

crianças a vontade de viver, conhecer e, conseqüentemente, aprender.

Segundo Rubem Alves (1987, p. 89), “o lúdico privilegia a criatividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis”.

O brincar e o jogar são muito importantes na vida da criança, sobretudo na primeira infância. Piaget (1998) ressalta que a atividade lúdica é indispensável no ambiente educativo, pois ela é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. A brincadeira, no desenvolvimento da criança, a leva a ter diferentes olhares dos espaços e objetos de lazer. A urbanização e as mudanças na estrutura familiar levaram a educação das crianças para muito além do meio em que vivem (família, vizinhos) para ser realizada em conjunto com as escolas. É preciso levar em consideração as diferenças e as particularidades de cada criança, bem como a importância da brincadeira e da ludicidade para ela.

Luckesi (2004, p. 18) acredita que a ludicidade vai além da ideia de lazer restrito às experiências externas, pois:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisas semelhantes. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferecem, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e

engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o Sujeito.

Tezani (2006) confirma que o lúdico é muito importante na infância, pois a criança precisa utilizar a sua imaginação e a sua criatividade para inventar, jogar, brincar e se desenvolver frente ao mundo, favorecendo a formação de sua motricidade infantil. É necessário que o professor perceba a importância dos jogos e brincadeiras no cotidiano pedagógico, como fator indispensável, pois gera grande contribuição para o desenvolvimento do aprender e pensar. Por meio do lúdico, as crianças conseguem ultrapassar suas dificuldades de aprendizagem e se relacionar melhor com o meio em que estão inseridas.

2.1 BRINCAR

De acordo com Almeida e Shigunov (2000), o brincar é característica essencial para o ser humano, pois exige concentração durante certo tempo e varia de acordo com a faixa etária e o desenvolvimento que o adulto e/ou criança se encontra.

Vygotsky (1987, p. 134) enfatiza que:

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras.

Para que a criança se desenvolva e aprenda durante as atividades lúdicas, ela deve participar ativamente de toda a preparação da atividade, seja debatendo

as regras do jogo ou gerando soluções. O professor também deverá participar do processo, como mediador, propondo desafios na busca por soluções aos problemas encontrados, além de incentivar a participação coletiva. O professor não deverá responder como se faz para chegar a melhor solução, mas sim, estimular as crianças a pensarem e descobrirem sozinhas.

Não se pode imaginar a infância sem seus risos e brincadeiras. Supúnhamos que, de repente, nossas crianças parem de brincar, que os pátios de nossas escolas fiquem silenciosos, que não sejamos mais distraídos pelos gritos ou choros que vêm do jardim ou do pátio, que não tivéssemos mais perto de nós este mundo infantil que faz a nossa alegria e o nosso tormento, mas um mundo triste de pigmeus desajeitados e silenciosos, sem inteligência e sem alma. Pigmeus que poderiam crescer, mas que conservariam por toda a sua existência a mentalidade de pigmeus, de seres primitivos. Pois é pelo jogo, pela brincadeira que crescem a alma e a inteligência. É pela tranquilidade, pelo silêncio – pelos quais às vezes os pais se alegram erroneamente – que se enunciam frequentemente no bebê as graves deficiências mentais. Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar. (CHATEAU, 1987, p. 14).

2.1.1 JOGOS E BRINCADEIRAS

Vygotsky afirma que:

Numa brincadeira, a criança faz uso espontâneo de sua habilidade de separar significado de um objeto sem saber que está fazendo isso, exatamente como não sabe estar falando em prosa, mas fala sem prestar atenção nas palavras. [...]. Assim de conceitos ou objetos, as palavras se tornam partes de uma coisa. Em certo sentido uma criança brincando está livre para determinar suas próprias ações, mas em outro, esta é uma liberdade ilusória, pois suas ações estão de fato subordinadas aos significados das coisas, e ela age de acordo com eles. (VYGOTSKY apud NEWMAN;

Piaget (1978), analisando o desenvolvimento infantil, caracteriza três tipos de jogos que facilitam a aquisição de novos conhecimentos pela criança:

- **Jogo de exercício:** repetição de sequências já determinadas de ações e manipulações por mero prazer vindo da habilidade de atividades motoras.

- **Jogo simbólico:** também conhecido como jogo do faz de conta, onde através do uso de símbolos a criança representa o início de uma atividade solitária envolvendo a maneira própria de ver, de sentir e de reagir de cada criança.

- **Jogo de regras:** transforma a brincadeira num momento de aprendizagem. A criança aprende a se submeter às regras propostas e, ao mesmo tempo, tem a possibilidade de vivenciar novas situações e possibilidades.

Nas palavras de Piaget (1976, p. 160)

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Kishimoto (2000, p. 22), ao se referir à importância da atividade lúdica, ressalta que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo [...], desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

3 VIVÊNCIAS DO ESTÁGIO

Este *paper* foi organizado a partir de um projeto denominado “Atividades Lúdicas nos Anos Iniciais”, objetivando a ida a uma instituição de ensino com realização de dois dias de observação e cinco dias de regência em uma sala de 1º ano, do Ensino Fundamental, anos iniciais.

A instituição escolhida foi o Colégio Salesiano de Itajaí, muito acolhedor e disposto a contribuir com o que fosse necessário, transmitindo tranquilidade no transcorrer do estágio.

Durante o período de observação, constatou-se que a professora da sala escolhida, Grupo “Amigos do Saber”, 1º Ano “B”, realiza várias atividades que incluem o emprego do lúdico enquanto proposta, dentre eles: trabalhos de observação da decomposição de certos lixos; apresentações para os pais sobre essa temática com direito a poesia e dança; jogos de bingo; brincadeiras de bola; aula de educação física e de informática.

Quanto às regências, primeiramente foram realizados cinco planos de aula onde foram exploradas as várias disciplinas que estão dispostas no planejamento do colégio, cada dia embasado em uma disciplina. Nem todas as atividades realizadas foram baseadas no lúdico, pois por ser um colégio particular e possuir material de apoio, este documento também foi utilizado na regência. O objetivo dos planos apresentados era estimular a memória das crianças, por meio da realização de jogos e brincadeiras e da identificação de números, bem como falar de forma lúdica sobre um assunto muito importante em nosso cotidiano: a reciclagem.

Os dias de regência iniciaram na segunda-feira (08/04). Neste dia foram realizadas atividades de matemática e língua portuguesa. Primeiramente, utilizaram-se as seguintes formas geométricas: quadrado,

triângulo, retângulo e círculo, em EVA, para o reconhecimento e contagem de quantos lados e vértices cada uma possuía. Em seguida, observaram-se figuras geométricas de cores e tamanhos diferentes, estimulando a criatividade e a memória das crianças ao propor que elas lembrassem o que haviam feito no final de semana, utilizando essas formas geométricas para desenhar com grafite, numa posterior tentativa de escrita. Também foi trabalhado um pouco sobre o artista Pablo Picasso, por meio da atividade do caleidoscópio. Realizou-se também a brincadeira do jogo das tampinhas, onde em duplas as crianças tiveram o objetivo de deixar apenas uma tampinha no tabuleiro. No segundo dia, o objetivo era trabalhar números até 50, percebendo o reconhecimento dos números e as semelhanças entre eles (20, 30, 40, todos terminam com 0), quando se realizou um bingo com direito a brinde, um ditado de números e mais atividades no Caleidoscópio de Matemática, para reconhecimento de numerais presentes no dia a dia (exemplo: número de meninas e meninos da sala) e por fim, as crianças fizeram educação física com o professor regente desta disciplina. O terceiro dia foi um dia para novos conhecimentos baseados na “natureza e sociedade” (nome do caleidoscópio utilizado neste dia), em que foi explorado um texto sobre os “Aterros Sanitários e Lixões”, e para não ficar muito cansativo, com o auxílio do *Power Point*, enquanto lia-se o texto, passavam-se fotos como uma interpretação de texto, também explorando materiais reciclados e objetos feitos a partir do lixo transformado (banco de garrafa pet, corda, chocolate). No segundo horário foram ao laboratório de informática trabalhar obras da artista brasileira Tarsila do Amaral por meio de quebra-cabeças na internet. Na matemática foi trabalhada a noção de “antes”, “agora” e “depois”. Como havia sido trabalhado, no dia anterior, com a artista Tarsila do Amaral, fizeram-se cópias de quatro de suas principais obras (Abaporu, O Sol Poente, A Boneca e A Cuca), onde o grupo foi dividido e fizeram releitura, percebendo tamanhos, cores, traçados, estimulando

sua motricidade fina. Com o Caleidoscópio de Matemática, novamente realizaram-se atividades envolvendo numerais de 1 a 50, pois fazem parte do currículo fixo da instituição. Neste dia, novamente as crianças fizeram educação física com o professor regente desta disciplina. No último dia (12/04), era dia de brincar, trabalhar jogos com bola, em duplas, para perceberem a quantidade de força para jogar, a maneira que pode jogar para que o amigo não deixe a bola cair, calcular distâncias. Durante alguns minutos o professor de Religião fez-se presente na sala, onde pôde contribuir com uma conversa que tratava da importância da solidariedade entre as pessoas. Para finalizar, trabalhou-se com as figuras geométricas espaciais, compreendendo a diferença entre cubos e quadrados.

Com certeza, essa semana foi muito proveitosa e de grande relevância e aprendizagem à prática pedagógica do futuro profissional de educação.

4 IMPRESSÕES DO ESTÁGIO

O Estágio II, Docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, foi realizado no Colégio Salesiano de Itajaí, em uma sala do 1º Ano do Ensino Fundamental, onde foram realizados dois dias de observação para posterior regência de cinco dias, baseada no tema escolhido “Atividades Lúdicas nos Anos Iniciais”, onde se pôde trabalhar na prática, a rotina de uma sala de aula.

A acolhida foi maravilhosa, por parte de todos: do colégio, da coordenação, da professora e do grupo, que proporcionou o desenvolvimento do plano de aula de maneira tranquila, agradável e produtiva.

Os planos de aula foram desenvolvidos privilegiando diversas disciplinas, para que fosse possível a interação entre elas, na percepção de qual delas mais agrada, qual é mais fácil de trabalhar, qual gera mais curiosidade nas crianças e qual permite

uma maior interação. As crianças do grupo escolhido eram muito falantes e espertas; em todas as atividades realizadas expunham sua opinião, sua sugestão para contribuir com a atividade. Quando lhes foi apresentado um banco feito de garrafas PET, ficaram impressionadas, decidindo sentar para ver se realmente o “novo objeto” funcionava, o que gerou grande interação e diversão. Atividades de bola também apareceram no plano de aula. O trabalho de releitura de obras de artes de grandes artistas trouxe um momento de muita criatividade. As atividades de matemática e o jogo do bingo facilitaram a concentração dos pequenos. Em todos os momentos, as crianças estavam atentas e entretidas com a aula e isto foi bastante significativo e gratificante.

A professora regente do estágio teve fundamental participação durante todo o processo, pois trouxe grandes ensinamentos à vida profissional futura. Ela citou como pontos-chave do “ser professora”: a organização, lembrando que tudo deve ser planejado e organizado com antecedência; a linguagem, pontuando que cada série/ano tem seu modo de falar, o maternal não deve ter a mesma linguagem que o 1º ano; prioridades, estar sempre atento a elas, cuidar para não fazer tudo e ao mesmo tempo nada; afetividade, ponto de grande importância, em que, normalmente, um sorriso no rosto e um carinho nas crianças, resultam em grandes conquistas.

Ouve-se falar sobre a importância do lúdico nos anos iniciais, de forma teórica, desde o início da graduação, mas é no período de estágio, observação e regência que esta relevância torna-se concreta, pelo fato de proporcionar vivências reais, junto às crianças. A interação e o aprendizado que nasce e se solidifica num ambiente escolar, decorrente da utilização de atividades lúdicas como recurso de aprendizagem, é surpreendentemente fascinante. Vale a pena experimentar!

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ana C. P. C. de; SHIGUNOV, Viktor. A atividade lúdica infantil e suas possibilidades. In: **Revista da Educação Física**, Maringá, v. 11, n. 1, 2000.

ALVES, Rubem. **A gestão do futuro**. Campinas: Papyrus, 1987.

ANTUNES, Helenise Sangoi. Relatos autobiográficos: uma possibilidade para refletir sobre as lembranças escolares das alfabetizadoras. In: Educação/ Centro de Educação/ Universidade Federal de Santa Maria. **Revista do Centro de Educação**. Dossiê: Alfabetização e Letramento, Santa Maria, v. 32, n. 1, p. 81-96, 2007.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. Tradução Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987.

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete (Org.). **Educação e ludicidade**. Salvador: UFBA, 2004.

NEWMAN, Fred; HOLZMAN, Lois. **Lev Vygotsky: cientista revolucionário**. São Paulo: Loyola, 2002.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. 3. ed. (Trad. D. A. Lindoso e R. M. R. Silva). Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1976.

PIAGET, Jean. **A Psicologia da criança**.

Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

QUEIROZ, Marta Maria Azevedo.
Educação infantil e ludicidade. Teresina:
Edufpi, 2009.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O
jogo e os processos de aprendizagem e
desenvolvimento: aspectos cognitivos e
afetivos. **Educação em Revista**, Marília,
v. 7, n.1-2, 2006. Disponível em: <[http://
www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/
educacaoemrevista/article/view
File/603/486](http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/educacaoemrevista/article/viewFile/603/486)>. Acesso em: 19 abr. 2013.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A
Formação social da mente.** São Paulo:
Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, Lev
Semenovitch. **Pensamento e linguagem.**
São Paulo: Martins Fontes, 1987.

