

**Organizadoras**

**LIGIANE OLIVEIRA DOS SANTOS SOUZA  
NEYLZE DOS SANTOS OLIVEIRA**

# **PROPOSTA DE ATIVIDADES PARA APRENDIZAGEM DO ALUNO**

**Organizadoras**

**LIGIANE OLIVEIRA DOS SANTOS SOUZA  
NEYLZE DOS SANTOS OLIVEIRA**

# **PROPOSTA DE ATIVIDADES PARA APRENDIZAGEM DO ALUNO**

**2024 – Editora Ducere**

[www.ducere.com.br](http://www.ducere.com.br)

editoraducere@gmail.com

### **Organizadoras**

Ligiane Oliveira dos Santos Souza

Neylze dos Santos Oliveira

**Editor Chefe:** Jader Luís da Silveira

**Editoração e Arte:** Resiane Paula da Silveira

**Imagens, Arte e Capa:** Freepik/Ducere

**Revisão:** Respectivos autores dos artigos

### **Conselho Editorial**

Ma. Heloisa Alves Braga, Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais, SEE-MG

Me. Ricardo Ferreira de Sousa, Universidade Federal do Tocantins, UFT

Esp. Ricael Spirandeli Rocha, Instituto Federal Minas Gerais, IFMG

Me. Ronei Aparecido Barbosa, Instituto Federal Minas Gerais, IFSULDEMINAS

Dr. Fabrício dos Santos Ritá, Instituto Federal Minas Gerais, IFSULDEMINAS

Dr. Claudiomir Silva Santos, Instituto Federal Minas Gerais, IFSULDEMINAS

Me. Guilherme de Andrade Ruela, Universidade Federal de Juiz de Fora, UFJF

Ma. Luana Ferreira dos Santos, Universidade Estadual de Santa Cruz, UESC

Ma. Ana Paula Cota Moreira, Fundação Comunitária Educacional e Cultural de João Monlevade, FUNCEC

Me. Camilla Mariane Menezes Souza, Universidade Federal do Paraná, UFPR

Ma. Jocilene dos Santos Pereira, Universidade Estadual de Santa Cruz, UESC

Ma. Tatiany Michelle Gonçalves da Silva, Secretaria de Estado do Distrito Federal, SEE-DF

Dra. Haiany Aparecida Ferreira, Universidade Federal de Lavras, UFLA

Me. Arthur Lima de Oliveira, Fundação Centro de Ciências e Educação Superior à Distância do Estado do RJ, CECIERJ

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S729p	Souza, Ligiane Oliveira dos Santos Proposta de Atividades para Aprendizagem do Aluno / Ligiane Oliveira dos Santos Souza; Neylze dos Santos Oliveira (organizadoras). – Formiga (MG): Editora Ducere, 2024. 102 p. : il.  Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-65-981698-4-8 DOI: 10.5281/zenodo.11479689  1. Educação. 2. Atividades. 3. Ensino e Aprendizagem. I. Oliveira, Neylze dos Santos. II. Título.  CDD: 371.302 81 CDU: 37
-------	--

*Os artigos, seus conteúdos, textos e contextos que participam da presente obra apresentam responsabilidade de seus autores.*

Downloads podem ser feitos com créditos aos autores. São proibidas as modificações e os fins comerciais.

Proibido plágio e todas as formas de cópias.

Editora Ducere  
CNPJ: 35.335.163/0001-00  
Telefone: +55 (37) 99855-6001  
[www.ducere.com.br](http://www.ducere.com.br)  
[editoraducere@gmail.com](mailto:editoraducere@gmail.com)  
Formiga - MG  
Catálogo Geral: <https://editoras.grupomultiatual.com.br/>

Acesse a obra originalmente publicada em:  
<https://www.ducere.com.br/2024/06/proposta-de-atividades-para.html>



**AUTORES**

**CLAUDIA ROSA MOREIRA DE SOUZA  
ELEN PÂMELA SILVA VIEIRA MANGERONA  
GILCINEY ROLING SOARES DE MOURA  
IOLANDA SILVA OLIVEIRA  
JACKELINE APARECIDA DE ARRUDA BRILHADORI  
LIGIANE OLIVEIRA DOS SANTOS SOUZA  
MARCIANA VICENTE DA SILVA  
MIRIAM SOARES DE MOURA  
NEYLZE DOS SANTOS OLIVEIRA  
OZENIDE DA SILVA MOREIRA  
PRISCILA FRANZIN DA SILVA CERQUIERA**

## APRESENTAÇÃO

A educação é um pilar essencial na formação de indivíduos capazes de enfrentar os desafios de um mundo em constante transformação. O livro "Proposta de Atividades para Aprendizagem do Aluno" surge como uma resposta a essa necessidade urgente de inovação e eficácia no processo educacional. Este volume, cuidadosamente elaborado, busca oferecer um repertório de atividades pedagógicas que fomentam o aprendizado ativo e significativo dos estudantes.

Em um cenário onde a educação tradicional muitas vezes se mostra insuficiente para engajar e motivar os alunos, é imperativo que educadores e instituições de ensino busquem novas abordagens e métodos. Este livro é uma ferramenta valiosa nesse contexto, fornecendo propostas de atividades que são ao mesmo tempo lúdicas e desafiadoras, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

As atividades aqui apresentadas foram projetadas com base em princípios pedagógicos contemporâneos, que valorizam a construção do conhecimento de forma colaborativa e interdisciplinar. Elas incentivam a curiosidade, a criatividade e o pensamento crítico, preparando os alunos para serem protagonistas em suas jornadas de aprendizado.

Além disso, este livro reconhece a diversidade presente em cada sala de aula e oferece propostas que podem ser adaptadas a diferentes contextos e necessidades dos alunos. Assim, ele se torna um recurso flexível e inclusivo, capaz de enriquecer a prática pedagógica e potencializar os resultados educacionais.


Convidamos os educadores, pais e todos os envolvidos no processo educativo a explorarem e aplicarem as atividades sugeridas neste livro, experimentando novas formas de ensinar e aprender. Acreditamos que, através dessas propostas, será possível transformar a experiência educativa, tornando-a mais dinâmica, envolvente e eficaz.

Que este livro inspire a inovação e a paixão pela educação, contribuindo para o desenvolvimento integral dos nossos alunos e preparando-os para os desafios do futuro.

Boa leitura e excelente prática pedagógica!

## SUMÁRIO

Capítulo 1 JOGOS COMO FERRAMENTA PARA FAVORECER A APRENDIZAGEM <i>Ligiane Oliveira dos Santos Souza; Neylze dos Santos Oliveira; Claudia Rosa Moreira de Souza</i>	8
Capítulo 2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL <i>Marciana Vicente da Silva; Jackeline Aparecida de Arruda Brilhadori; Ozenide da Silva Moreira</i>	18
Capítulo 3 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL <i>Iolanda Silva Oliveira; Elen Pâmela Silva Vieira Mangerona; Miriam Soares de Moura; Priscila Franzin da Silva Cerquiera; Gilciney Roling Soares de Moura</i>	27
Capítulo 4 A IMPORTÂNCIA DA LEITURA NAS SERIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL <i>Ligiane Oliveira dos Santos Souza; Neylze dos Santos Oliveira; Claudia Rosa Moreira de Souza</i>	41
Capítulo 5 A IMPORTÂNCIA DA ARTE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL <i>Iolanda Silva Oliveira; Elen Pâmela Silva Vieira Mangerona; Miriam Soares de Moura; Priscila Franzin da Silva Cerquiera; Gilciney Roling Soares de Moura</i>	51
Capítulo 6 A IMPORTÂNCIA DA INTERAÇÃO DA RELACIONAMENTO INTERPESSOAL NO AMBIENTE ESCOLAR <i>Marciana Vicente da Silva; Jackeline Aparecida de Arruda Brilhadori; Ozenide da Silva Moreira</i>	61
Capítulo 7 A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL <i>Ligiane Oliveira dos Santos Souza; Neylze dos Santos Oliveira</i>	72
Capítulo 8 A IMPORTÂNCIA DA MÚSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL <i>Iolanda Silva Oliveira; Elen Pâmela Silva Vieira Mangerona; Miriam Soares De Moura; Priscila Franzin Da Silva Cerquiera; Gilciney Roling Soares De Moura</i>	81
Capítulo 9 ARTE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL <i>Marciana Vicente Da Silva; Jackeline Aparecida De Arruda Brilhadori; Ozenide Da Silva Moreira</i>	92
Capítulo 10 O PAPEL DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO DA MATEMÁTICA <i>Ligiane Oliveira dos Santos Souza; Neylze dos Santos Oliveira</i>	102



**Capítulo 1**  
**JOGOS COMO FERRAMENTA PARA**  
**FAVORECER A APRENDIZAGEM**  
**Ligiane Oliveira dos Santos Souza**  
**Neylze dos Santos Oliveira**  
**Claudia Rosa Moreira de Souza**



# **JOGOS COMO FERRAMENTA PARA FAVORECER A APRENDIZAGEM**

*Ligiane Oliveira dos Santos Souza*

*Neylze dos Santos Oliveira*

*Claudia Rosa Moreira de Souza*

## **INTRODUÇÃO**

O jogo é um instrumento valioso no aprendizado da criança, porém, devem ser muito bem preparados e pensados, sempre utilizado com objetivos definidos. Com esse tipo de recurso lúdico o ambiente se torna muito mais atraente, além de servir de motivação, pois são estímulos para o desenvolvimento da criança. Auxilia também os educadores a se reconhecer como seres humanos, a explorar suas potencialidades, desfazer-se de resistências e obter visão clara sobre a importância de se trabalhar com estes instrumentos para a vida das crianças, dos jovens e até mesmo dos adultos.

Desta maneira, o trabalho pedagógico entre professor e aluno se tornará muito mais envolvente e produtivo. A utilização de jogos incentiva a leitura de regras e discussão entre os participantes, colaborando muito para o desenvolvimento do aluno. Podemos considerá-lo como um instrumento de aprendizagem fazendo com que sua percepção do ambiente social se aflore e, desta forma, perceba que ele também é parte ativa do grupo e para participar do momento tem que haver reflexão sobre suas atitudes. Portanto, sua importância está ligada ao desenvolvimento do ser, numa perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural. Os jogos são de extrema importância para os profissionais da educação que, incentivando sempre a criança a se interessar e conseqüentemente a fazerem uso dessas ferramentas (jogos), contribuirão para juntos alcançarem os objetivos pedagógicos propostos.

## **1 TEMA**

O tema projeto: Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem. Através dos jogos a criança aprende brincando, ela inventa, descobre, aprende e valida suas habilidades, explora as suas potencialidades e sua afetividade se harmoniza em relação a si própria e ao outro. O jogar estimula a inteligência e a sensibilidade do aluno. Podemos afirmar então que o jogo é importante não apenas para incentivar a imaginação nas crianças, mas para desenvolver as habilidades linguísticas, sociais e cognitivas. Os jogos são recursos pedagógicos, pois eles não visam só o prazer, auxiliam na construção da leitura, da escrita, na matemática e na interação entre os alunos, contribuindo para o desenvolvimento social. Destarte, os aspectos sociológico, psicológico e pedagógico ratificam o quanto o jogo é uma atividade de grande valia e indispensável como uma importante ferramenta pedagógica para o professor.

## **JUSTIFICATIVA**

Segundo Kishimoto (1994, p. 21) “[...] o jogo, vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo.” É uma proposta para a educação de crianças com base no jogo e nas linguagens artísticas. Kishimoto (1994) possui uma concepção sobre o homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade, é fundamental para propor uma nova "pedagogia da criança". Portanto, ele vê o jogar como gênese da "metáfora" humana. Ou, talvez, aquilo que nos torna realmente humanos.

O lúdico possibilita a ampliação do conhecimento do indivíduo, uma vez que estimula áreas ligadas à aprendizagem. Tratando-se dos alunos, a aprendizagem com o uso de jogos didáticos estimula o desenvolvimento e aperfeiçoa as habilidades; sendo assim, os jogos tornam-se ferramentas capazes de despertar o seu potencial criativo. O processo ensino-aprendizagem precisa ser interativo, de modo que o aluno se sinta parte do processo e, principalmente, crie um laço de afinidade com o seu ambiente de ensino. Isso significa que o conhecimento, quando transmitido em um ambiente harmonioso e divertido, potencializa o crescimento intelectual dos educandos, auxiliando na formação de cidadãos críticos e reflexivos.

Este estudo justifica-se que jogos didáticos são ferramentas que podem ser utilizadas para motivar o aluno, permitindo o seu desenvolvimento psicossocial e a assunção de um papel mais ativo no processo ensino-aprendizagem, bem como no preenchimento de lacunas deixadas no processo de transmissão-recepção do conhecimento, facilitando a compreensão dos conteúdos abordados, sobretudo os de difícil entendimento, e colaborando para o estreitamento das relações professor-aluno, de forma a proporcionar uma aprendizagem mais efetiva

## **PARTICIPANTES**

O Projeto de Intervenção Pedagógica é para crianças do ano iniciais sendo um suporte para aprendizagem. Acreditamos que o “aprender brincando” é a melhor maneira de compreender os assuntos ministrados nas disciplinas básicas da grade curricular. Queremos, assim, criar ludicamente um ambiente de aprendizagem crítica e participativa, onde o aluno sintá-se estimulado a aprender. Por fim, queremos, minimamente, dar contribuições na aprendizagem dos alunos de escola pública, fornecendo os jogos e brinquedos lúdicos produzidos de forma sustentável através do projeto de extensão desenvolvido.

## **OBJETIVOS**

Proporcionar as crianças a oportunidades de ampliar seus conhecimentos através de atividades lúdicas interativas e de vivência.

Desenvolver nas crianças as capacidades e oportunidades de: Praticar, escolher, preservar, imitar, imaginar, dominar, adquirir competência e confiança e autonomia;

Adquirir novos conhecimentos, habilidades pensamentos lógicos; Criar, observar, experimentar, movimentar-se, cooperar, sentir, pensar, memorizar e lembrar;

Comunicar, questionar, interagir com os outros e ser parte de uma experiência social mais ampla em que a flexibilidade, a tolerância e a autodisciplina são vitais;

## **PROBLEMATIZAÇÃO**

Qual é a importância do jogo para aprendizagem? Trabalhar de uma forma lúdica e de vivência, estimulando o Raciocínio Lógico, a criatividade, auxiliando as crianças no processo de construção do conhecimento. Visando potencializar capacidades, ampliando possibilidades das crianças de compreenderem e transformarem a realidade. Tendo em vista que, o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece os desenvolvimentos físicos, cognitivos, afetivos e principalmente a interação e o respeito pelos amigos.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A brincadeira, o jogo, o faz-de-conta são expressões de uma fase específica da vida, a infância, que destaca justamente um momento de divertimento, de inocência, em que o mundo infantil e o mundo do adulto entram em simbiose e onde a criança aprende, se desenvolve, criar regras para o seu jogo e brincadeira, assume papéis que ainda não é capaz de assumir na realidade e por isso amplia seu conhecimento sobre o mundo, sobre os objetos e das relações com os outros, através da criação de uma zona de desenvolvimento. É nessa fase que o brincar caracteriza o ser no mundo, onde a criança assume seu lugar como ser social, apesar da infância ser cultural, é necessário que nos ambientes escolares todos possam ter acesso a brincadeira, o jogo, como forma de externar essa espontaneidade e autonomia do tempo de criança.

Os jogos infantis foram em vários momentos interpretados pelos adultos em contraposição à ideia de estudo e trabalho. Medeiros apud Kishimoto (1994) registrou em 1959 a dificuldade de o jogo ser entendido como parte do trabalho escolar e não somente como atividade programada para o encerramento do ano letivo e comemorações. Não faltam apontamentos de situações em que a preferência pela prática de um jogo qualquer num terreno baldio ou mesmo na rua era motivo para rotular crianças como vadias e até pouco inteligentes, já que os jogos não eram valorizados como práticas educativas. Hoje as perspectivas com relação aos jogos infantis são outras. Educadores e pesquisadores da educação incentivam a prática do jogo como forma de aperfeiçoar o desenvolvimento infantil. Pode-se afirmar que os jogos estão adquirindo gradativamente uma nova dimensão

Para Huizinga apud Kihimoto (1994) o jogo é um fenômeno e mostra que certos rituais praticados pelo homem têm um caráter lúdico, mesmo que inicialmente não tivesse surgido com essa finalidade.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana.” (KISHIMOTO, 1994, p.33).

Analisando essa definição, pode-se considerar que a primeira característica fundamental do jogo é a de ser uma atividade livre; a segunda característica é a de ser uma atividade que permite evadir da vida real para uma esfera com orientação própria; a terceira característica é a existência de regras, porém com duração e espaços limitados. Por permitir, ao indivíduo, transportar-se para um espaço distinto da vida cotidiana, colocando-o no mundo da representação. O jogo pode proporcionar uma liberdade e alívio de tensão, possibilitando que os participantes sejam envolvidos por uma espécie de magia e fazendo com que as pessoas se mantenham na situação, aplicando uma atenção fortemente centralizada nas atividades previstas pelo jogo.

Vygotsky (2007), apontando a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil, comenta que o jogo permite à criança ingressar em um processo de autodescoberta, desenvolvendo o seu potencial criativo. Menciona, além disso, que a criança nasce em um contexto cultural complexo, cheio de significações e representações sociais que são de difícil compreensão/interpretação para ela. Desse modo, o jogo permite que ela assimile conceitos abstratos e experimente-os dentro do seu próprio contexto, formulando sua própria compreensão e significado.

Para Campos, Bortoloto e Felício (2003), os jogos didáticos tornam-se aliados no desenvolvimento psicossocial, já que estabelecem conexões importantes entre professor e alunos, possibilitando a transmissão do conhecimento de modo mais motivador e dinâmico. Os autores ressaltam que é importante a busca por alternativas que colaborem no desenvolvimento do processo de ensino, principalmente numa era em que o educador compete, a todo instante, com diversas ferramentas tecnológicas mais atraentes do que muitas das propostas apresentadas em sala de aula. O ensino é, frequentemente, pautado na fixação de conteúdos que, não raro, são apresentados aos alunos por meio de aulas expositivas, tendo o professor como centro do processo. Contudo, a essência de todo o processo educacional consiste na prática do saber e,

não apenas na simples transferência de conteúdo (COSTA, 2017).

A escola deve continuamente fornecer subsídios adequados para o alcance da aprendizagem, de modo a fomentar no indivíduo habilidades e competências que o tornem um cidadão completo. Aos alunos devem ser dadas oportunidades de práticas reflexivas que fomentem a pesquisa, coleta e seleção de informações, além de permitir aprender e formular por meio de troca mútua entre professor-aluno, em vez de simplesmente realizar exercícios de memorização/fixação. Nesse sentido, a utilização de jogos didáticos pode ser um caminho viável, já que pode auxiliar no preenchimento de diversas lacunas deixadas pelo processo de transmissão recepção do conteúdo, facilitando a construção e apropriação do conhecimento e despertando o interesse dos alunos, que terão participação mais ativa no processo ensino-aprendizagem (COSTA; GONZAGA; MIRANDA, 2016), cabendo ao professor o papel de mediador.

Assim, é possível compreender que não existe um jogo “pronto” que seja capaz de garantir o sucesso em qualquer sala de aula; ele precisa ser adaptado às necessidades e realidades dos alunos, como idade e nível de conhecimento. Gonzaga et al. (2017) consideram que há diversas vantagens na aplicação de jogos didáticos. Os autores citam, por exemplo, sua utilização como ferramenta diagnóstica para os problemas apresentados pelos alunos no processo ensino-aprendizagem. Contudo, vale ressaltar que todos os benefícios e potencialidades dessa ferramenta complementar só são possíveis caso o educador compreenda sua função e aplicabilidade. Os jogos didáticos têm grande importância no desenvolvimento cognitivo dos alunos, pois atuam no processo de apropriação do conhecimento, permitindo o desenvolvimento de competências, o desenvolvimento espontâneo e criativo, além de estimular capacidades de comunicação e expressão, no âmbito das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe.

O jogo é uma atividade que age no desenvolvimento de forma integral e que possibilita a formação do homem na sua totalidade. Quando brinca, a criança utiliza a imaginação, o raciocínio, a atenção, a memória e a criatividade. Nesse sentido, cabe ao educador a variação e a adaptação do jogo, mediando para o que pretende melhorar em seus alunos, podendo trabalhar tanto o desenvolvimento físico, como social e acuidade dos sentidos. No entanto, é necessário que o educador conheça a variedade de jogos que pode utilizar e como aplicar os mesmos, planejando suas atividades de forma clara e direcionando-as para as áreas do desenvolvimento que pretende intervir ou conhecimento que pretende construir com seu aluno.

Quando se fala no desenvolvimento de dimensões do homem há de se reconhecer que o jogo e a brincadeira imprimem aos indivíduos a vivência de sensações que muitas vezes imitam as realidades das crianças. A relação que a criança estabelece com o brinquedo na brincadeira por vezes desvelam as relações que as pessoas mais velhas tem quando da interação com elas, assim como a vivência do jogo permite que as estruturas socialmente concebidas, como as regras seja evidenciadas. Na medida em que a criança precisa respeitar as regras do jogo, ela estaria supostamente formando-se para a cidadania, ao passo que a modificação nessas regras para satisfazer suas vivências estariam igualmente permitindo um treino de autonomia e capacidade de criar, que é um dos pilares do lúdico. Dessa forma a internalização de valores (da cultura da paz, por exemplo) decorreria para a formação integral de um sujeito capaz de agir e interagir em prol de um grupo maior de indivíduos na sociedade.

## **METODOLOGIA**

Os exercícios lúdicos consistem no brincar, sendo essenciais para o desenvolvimento integral infantil (mental, cognitivo, social e motor). A ludicidade é um instrumento pedagógico que pode ser utilizado para o ensino em qualquer faixa etária; porém, nos anos iniciais, a proposta lúdica é muito bem recebida, sendo uma reprodução de situações verdadeiras do cotidiano.

Para desenvolver o projeto de extensão segmentamos as atividades em cinco grandes etapas:

- (1) Pesquisa dos jogos que atendessem as demandas de língua portuguesa e matemática apontadas pelos professores como as áreas de maiores dificuldades dos alunos;
- (2) Confeção e adaptação dos jogos;
- (3) Apresentação dos jogos produzidos para os professores da escola;
- (4) Participação nas aulas dos professores utilizando os jogos produzidos pelo projeto;
- (5) Entrega dos jogos produzidos à escola.

## **RECURSOS**

Palestras, experiências e exposição de trabalhos.

## **AVALIAÇÃO**

O brincar é de suma importância no desenvolvimento infantil por este motivo é importante desenvolver um projeto focado em jogos e brincadeiras. Em todas as aulas as crianças devem ser convidadas a sentarem-se na roda de conversa, onde se discute sobre os mais variados assuntos (final de semana, meu brinquedo favorito, minha família, os combinados, a chamada entre outros); em seqüência apresenta-se à proposta, falando sobre o projeto e a atividade a ser trabalhada no dia vigente. Todos devem saber o tema do projeto e o que este significa, todos devem ter acesso aos diversos tipos de jogos e brincadeiras, tanto livres como de regras simples, promovendo assim o desenvolvimento do raciocínio lógico de todo o grupo, respeitando a etapa desenvolvimento individual de cada criança. Traçando sempre o perfil da criança para melhor acompanhamento de possíveis avanços e ou retrocessos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Jogos sempre estiveram presentes na história da humanidade e, desde tempos remotos, serviram como instrumento de aprendizagem, e não apenas para diversão. A utilização de jogos didáticos apresenta-se como importante ferramenta no processo ensino-aprendizagem, tendo em vista seu aspecto colaborativo e motivador, que impulsiona o educando a ter uma atuação ativa, fomentando o pensamento crítico e a habilidade de (re)construção do conhecimento.

O lúdico possibilita a ampliação do conhecimento do indivíduo, uma vez que estimula áreas ligadas à aprendizagem. Tratando-se dos alunos, a aprendizagem com o uso de jogos didáticos estimula o desenvolvimento e aperfeiçoa as habilidades; sendo assim, os jogos tornam-se ferramentas capazes de despertar o seu potencial criativo. O processo ensino-aprendizagem precisa ser interativo, de modo que o aluno se sinta parte do processo e, principalmente, crie um laço de afinidade com o seu ambiente de ensino. Isso significa que o conhecimento, quando transmitido em um



ambiente harmonioso e divertido, potencializa o crescimento intelectual dos educandos, auxiliando na formação de cidadãos críticos e reflexivos.

## **REFERÊNCIAS**

COSTA, R. C. O jogo didático Desafio Ciências – sistemas do corpo humano como ferramenta para o ensino de Ciências. 42 f. Trabalho de conclusão de curso. UFF. Niterói, 2017.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Cadernos dos Núcleos de Ensino, p. 35-48, 2003.

GONZAGA, G. R.; MIRANDA, J. C.; FERREIRA, M. L.; COSTA, R. C.; FREITAS, C. C.; FARIA, A. C. de O. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. Educação Pública, v. 17, nº 7, p. 1-11, 2017.

KISHIMOTO, T.M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

VYGOTSKY, L. S. Pensamento e Linguagem. Lisboa: Antídoto, 2007.



**Capítulo 2**  
***A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO***  
***INFANTIL***

***Marciana Vicente da Silva***  
***Jackeline Aparecida de Arruda Brilhadori***  
***Ozenide da Silva Moreira***

# A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

*Marciana Vicente da Silva*

*Jackeline Aparecida de Arruda Brilhadori*

*Ozenide da Silva Moreira*

## INTRODUÇÃO

Este projeto vem a ser inserido na orientação de Projeto de ensino em Educação que aborda para que a educação para obter um ensino mais eficiente aperfeiçoou novas técnicas didáticas consistindo numa prática inovadora e prazerosa. O tema relacionado à importância do lúdico na Educação Infantil torna-se interessante no auxílio no desenvolvimento da criança, permitindo que ela construa seu conhecimento e manipule a sua realidade, reproduzindo seu cotidiano. O lúdico acompanha a criança em todos os aspectos e fases de sua vida, inclusive nas séries iniciais da Educação Infantil.

O lúdico, como estratégia de ensino, pode ser um grande aliado no ensino aprendizagem dos alunos, principalmente se tratando da educação infantil, que é uma fase na qual as crianças movimentam-se intensamente buscando desvendar o mundo que os cerca. Pode estar associado a jogos, brincadeiras, interesse, prazer, além de ajudar a desenvolver a criatividade e de proporcionar bem estar aos educandos.

O referido trabalho teve como objetivo mostrar a importância do lúdico na Educação Infantil, através da prática das brincadeiras e dos jogos que exercem no desenvolvimento infantil, muitos benefícios nos aspectos cultural, físico, social, cognitivo e afetivo, desenvolvendo na criança os potenciais como a autonomia, a criatividade, o senso crítico, e cooperando para sua socialização.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GERAL**

Sensibilizar os educadores sobre a importância de atividades lúdicas na Educação Infantil, sendo elementos facilitadores na aprendizagem das crianças desenvolvendo suas habilidades de forma prazerosa através dos jogos e brincadeiras, pois através do lúdico a criança revela o seu verdadeiro sentimento e desenvolve seus esquemas corporais.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Promover a interação entre coordenação, professores e alunos;
- Incentivar a prática de atividades lúdicas em sala de aula;
- Propiciar atividades interativas (músicas, danças de roda) que desenvolvam a socialização e a afetividade do criança;
- Proporcionar através de brincadeiras momentos de lazer e companheirismos;

## **PROBLEMATIZAÇÃO**

A reflexão sobre a prática docente no nosso cotidiano escolar não tem deixado de acontecer, mas muitas vezes o tempo, as divergências teóricas, de posturas, de formas de lidar com o previsto e o imprevisível interferem nas formas de realizar movimentos de transformação que sejam significativos para todos os envolvidos nesse processo. E ao compartilhamos experiências com o outro, ao conquistarmos os espaços, temos a possibilidade de torná-los mais ricos e dinâmicos. Todos nós temos assim um corpo, cuja imagem vai gradativamente se construindo, num processo complexo e contínuo. Diante de inúmeras necessidades, esse corpo que vai se constituindo nos espaços e tempos, precisa-se movimentar, expressar desejos, sentimentos, se comunicar, se relacionar, apreender, criar, estabelecer significados e trocas. Esse corpo representa, portanto, uma linguagem, que possibilita a construção da identidade na Educação Infantil. Qual a importância da Psicomotricidade na Educação Infantil?

## REFERENCIAL TEÓRICO

A brincadeira exerce uma situação importante de aprendizagem a ser valorizada e incentivada, com a brincadeira as crianças têm a oportunidade de conferir novos significados aos elementos da realidade que vivenciam em seu dia a dia, podendo expressar sua forma particular de compreendê-lo. A escola deveria explorar mais esse contexto do brincar buscando formas de traduzi-los em conhecimento, oferecendo materiais, espaços e recursos que a tornem mais enriquecedoras afim de tudo servir como elemento da atividade lúdica onde a criança cria e recria suas emoções, sentimento e conhecimentos, proporcionando um ambiente compatível com os anseios e necessidades da criança.

De acordo com D'Ávila (2006), a palavra lúdico conceitua-se sobre a ideia de prazer que consiste no que se faz, sendo que tem ganhado um espaço muito importante entre profissionais de varias áreas, por sua relação com a realidade sócio-econômica, política e cultural, que definem o mundo contemporâneo.

A escola, sendo o primeiro espaço formal com o conhecimento acumulado da humanidade, é onde se dá o desenvolvimento de cidadãos. O contato entre a criança e a escola deve acontecer de maneira contínua com o que a criança descobre por si mesma e o que se pretende ensinar. O educador deverá proporcionar momentos de participação dos alunos para que estes possam avaliar o conhecimento e trocar informações de modo que possam ampliar e rever, reformular ou ainda abandonar suas explicações e hipóteses. “Portanto, o equilíbrio necessário à existência do jogo educativo deve combinar a ação pedagógica intencional com a ação voluntária das crianças” (KISHIMOTO, 1994, p. 19).

A ludicidade é uma forma de linguagem que permite a criança se comunicar com os outros, possibilitando não só a liberdade de expressão, mas a autonomia criativa, ampliando o seu conhecimento sobre o mundo e proporcionando seu desenvolvimento emocional e social. O lúdico auxilia também no desenvolvimento da criança, pois quando brinca, inventa, cria e fantasia fatos que presencia em seu cotidiano.

“Quando a criança brinca, e se relaciona com brinquedos educativos ela é levada pela mediação do professor e a partir disso, ela cria, experimenta, monta, usa a imaginação e através disso ela começa a distinguir a diferença entre o certo e o errado, assim ela começa a refletir e superar suas limitações” (RODRIGUES E ROSIN, 2007, p. 11).

Para um bom desempenho do lúdico, recomendam que o professor saiba introduzir o jogo, tenha domínio, conhecimento, compreensão, cultura e as limitações de maneira que possa levar o aluno a se interessar pelo aprendizado.

Assim, o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, por meio dele vai se socializando com as demais crianças. Com isso, pode-se ressaltar que a educação lúdica esteve presente várias épocas, povos e contextos e forma hoje uma vasta rede de conhecimento no campo da Educação.

De acordo com Vygotsky ,

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.(VYGOTSKY 1984, p. 27),

Sendo assim o lúdico é de grande importância para as crianças, pois sem distinção de idade ou classe social, estas atividades lúdicas devem constar no contexto político pedagógico da escola. O lúdico compreende os jogos as brincadeiras e os próprios brinquedos, tanto as brincadeiras de antigamente, bem como as atuais, pois são de cunho educativo e auxiliam na aprendizagem dos alunos, assim como no convívio social. É com a interação que as crianças vão desenvolvendo suas criatividade e liberdades.

A utilização dos recursos materiais é muito importante e desenvolve a capacidade de concentração nas crianças, justamente por permitir que ela manipule e possa pensar no que está realizando. Contudo, todas as atividades devem ser estudadas e preparadas previamente, para durante sua exposição com o material seja apresentado de acordo com o desenvolvimento particular de cada área do conhecimento, pois isto possibilitará maior assimilação e aprendizagem por parte da criança, que por sua vez se sentirá mais convicta e segura na realização de suas atividades do seu conhecimento. Este domínio é fundamental para o processo de socialização, e será nesta troca de experiências que o conhecimento fluirá.

*Conforme Wadsworth,*

*O jogo lúdico é formado por um conjunto lingüístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura seqüencial que especifica a sua moralidade. (WADSWORTH, 1984, p. 44)*

A criança que tem seus primeiros contatos com a aprendizagem de forma lúdica, provavelmente terá maior chance de desenvolver um vínculo mais positivo com a educação formal, vai estar mais fortalecida para lidar com os medos e frustrações inerentes ao processo de aprender. Mas, para que os jogos cumpram seu papel dentro da escola, o professor deve realizar as intervenções necessárias para fazer deste jogo uma aprendizagem.

As atividades lúdicas utilizadas em sala de aula são consideradas um meio pelo qual a criança desenvolve sua criatividade, seu espírito de liderança e a capacidade de atuar em grupo, sua capacidade de socialização, pois através dos jogos em grupo a criança aprende a repartir, a ouvir e até mesmo a ter um espírito de liderança. Sabendo da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, não se pode deixar de defender seu valor dentro do contexto escolar, uma vez que a escola acolhe crianças em fase de crescimento, ativas e dispostas a aprender.

*O lúdico é uma característica fundamental do ser humano, do qual a criança depende para se desenvolver. Para crescer, brincar e para se equilibrar frente ao mundo precisa do jogo. Aprender brincando tem mais resultados, pois a assimilação infantil adapta-se facilmente à realidade. (PIAGET 1978)*

Inserir o lúdico nas práticas escolares pode ser uma tarefa difícil, mas é preciso reconhecer que essas práticas contribuem e conspiram para uma formação humana prazerosa, reflexiva e fundamental para a efetiva construção do conhecimento. Contudo, nota-se que reconhecer essa importância do brincar na educação está sendo muito discutido nos meios educacionais.

Neste enfoque, o lúdico pode auxiliar na construção do processo ensino-aprendizagem em todas as áreas do conhecimento, desde que seja trabalhada de acordo com a faixa etária dos alunos, para que se consiga alcançar os objetivos propostos. É eminente que é enriquecedor o trabalho de forma interdisciplinar, que quando realizado por meio da ludicidade, envolverá vários conhecimentos de uma só vez.

Como vem sendo explicitado, os jogos pedagógicos são notáveis recursos que

o educador pode utilizar no ensino da Língua Portuguesa, contribuindo para o enriquecimento e desenvolvimento intelectual e social do educando, levando-os a aprender trabalhar em equipe, com criatividade, bom humor e imaginação.

Segundo Vasconcelos(1995)

“A ludicidade está intrínseca no ser humano desde a pré-história. O ato de brincar é a mais pura forma da criança se expressar, é brincando que ela expressa o que está sentindo e também interioriza o mundo ao seu redor[...]”

Enfim o lúdico se trabalhado corretamente poderá proporcionar ao professor resultados satisfatórios quanto ao ensino aprendizagem, desde que o mesmo esteja preparado e disposto a fazê-lo. A postura do professor frente a esse trabalho é fundamental. O professor precisa adquirir o prazer de brincar e se envolver nesta atividade, para que o aluno aprenda a curtir esse momento.

O professor que trabalha com a Educação Infantil precisa desenvolver seu trabalho focado nas brincadeiras, estar atento a faixa etária das crianças, para que cada atividade trabalhada possibilite ao professor atingir os objetivos propostos, além de materiais coerentes e necessários. O professor precisa trabalhar em sala com o lúdico, utilizando-se da participação, ser crítico, trabalhar com as experiências trazidas pelos alunos no seu dia a dia, ações estimulantes e incentivadoras, ser mediador no processo ação reflexão, incentivar a criatividade.

De acordo com Friedmann (2003) as atividades lúdicas revelam e apóiam o desenvolvimento do aluno. O professor precisa tomar conhecimento disso e não exercer uma pressão que ignore a fase do faz de conta, do brincar e dançar. Normalmente, são atribuídas responsabilidades muito precoces aos alunos e assumir as brincadeiras na escola é uma postura que pede muita reflexão aos educadores.

Com o trabalho do professor o lúdico e a brincadeira acabam se tornando um recurso pedagógico eficaz, não é uma tarefa fácil, mas que proporciona muitos benefícios e resultados satisfatórios para o desenvolvimento da criança. Hoje os professores possuem uma variedade de brincadeiras, de atividades lúdicas favorecendo a aprendizagem na Educação Infantil.

## **MÉTODO**

O projeto será desenvolvido com turmas da Educação Infantil.



Primeiro momento, juntaremos as duas turmas Pré I e II, ao ar livre na área externa da escola em baixo da árvore previamente arrumada com balões, painel, proporcionando um ambiente infantil para acomodar as crianças, onde faremos a acolhida através de brinquedos cantados com gestos e expressão corporal, explorando a oralidade das crianças, encerrando o primeiro momento encenaremos a música “Maria Chiquinha”, despertando assim a percepção, atenção e a imaginação.

No segundo momento apresentaremos através de um teatrinho a história da Dona Baratinha, envolvendo as crianças no contexto da história sendo elas os personagens, tentaremos explorar bastante a oralidade dos alunos nesse momento.

No terceiro momento faremos os jogos envolvendo a coordenação motora ampla através da gincana e das brincadeiras corrida no saco, limão na colher, dança na cadeira, espoca balão com a boca, encher o saco com balão, corrida de pneu, brincadeira da esponja. Lembramos que pra essas atividades serão observadas a faixa etária de criança para que fique no mesmo nível para cada desafio.

## **RECURSOS**

- Humanos: Alunos da escola.
- Materiais: Microfone, caixa amplificadora, computador, data show,.

## **AVALIAÇÃO**

A avaliação se dará através da observação contínua das atividades vivenciadas pelas crianças, permitindo também que avaliemos nossa prática. E após as observações será efetuado registro sobre o desempenho, conquistas, dificuldade, enfim, de todas as ações envolvidas.

## **REFERÊNCIAS**

D'AVILA, C. M. Eclipse do Lúdico. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade. Salvador, v. 15, n. 25, jan./jun., 2006.

FRIEDMANN. A importância do brincar. Jornal diário na escola: Santo André/SP, 2003.

KISCHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança, imitação, jogos e sonhos, imagem e representação. 3.ª Ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

RODRIGUES, Eliane e Sheila Maria ROSIN. Infância e práticas educativas: Eduem; 2007.

VASCONCELOS, C. S. Planejamento de ensino-aprendizagem e projetos educativos. São Paulo: Libertad. 1995.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WADSWORTH, Barry. Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau. São Paulo, Pioneira, 1984.



**Capítulo 3**  
**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO**  
**INFANTIL**

***Iolanda Silva Oliveira***  
***Elen Pâmela Silva Vieira Mangerona***  
***Miriam Soares de Moura***  
***Priscila Franzin da Silva Cerquiera***  
***Gilciney Roling Soares de Moura***

# **A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

***Iolanda Silva Oliveira***  
***Elen Pâmela Silva Vieira Mangerona***  
***Miriam Soares de Moura***  
***Priscila Franzin da Silva Cerquiera***  
***Gilciney Roling Soares de Moura***

## **INTRODUÇÃO**

O brincar é essencial na vida da criança, deve fazer parte de seu dia a dia. Através dessa atividade, a criança viaja no mundo da sua imaginação, podendo, assim, brincar do que quiser. É importante que as brincadeiras tenham um planejamento, um direcionamento, que não seja apenas brincar por brincar. É através dessas atividades que as crianças vão descobrindo o mundo ao seu redor, desenvolvendo suas habilidades, sua cognição, coordenação motora, e se tornando um ser social, pois brincando ela vai aprender a interagir com outras crianças e outros seres humanos, despertando principalmente o lado afetivo.

Através da brincadeira, a criança demonstra seus desejos e vontades, suas preferências, e assim, vai sendo estimulada a desenvolver cada vez mais suas habilidades, ao mesmo tempo em que desperta a sua criatividade. É nesse processo que a figura do pedagogo se torna essencial, ao promover um direcionamento adequado das atividades lúdicas em cada fase de desenvolvimento da criança.

Nesse sentido, este trabalho tem como principal objetivo mostrar a importância do brincar no ensino/aprendizagem na educação infantil, e como o lúdico faz com que esse processo ocorra de forma espontânea, introduzindo a criança no contexto escolar em si. Destaca-se também a importância da participação do professor no processo de ensino aprendizagem da criança, sendo fundamental o planejamento de atividades que as motivem e as ajudem a aprender a partir de suas próprias vivências

no espaço escolar. É através do brincar que a criança descobre o mundo no contexto escolar e social, exercitando sua imaginação e criatividade. Segundo o RCNEI, Brasil, (1998), as brincadeiras podem ajudar também no desenvolvimento da personalidade da criança, ao expressar sua autonomia, e principalmente ao ajudar a trabalhar o lado afetivo e o desenvolvimento de sua identidade.

## **TEMA**

Sabemos que o brincar é um dos instrumentos indispensáveis para o desenvolvimento da criança, esse ato tem uma grande relevância nesse período da vida, pois não estamos nos referindo apenas à diversão, ao brincar por brincar, refere-se ao processo de aprendizagem da criança, através de um fazer pedagógico bem planejado e mediado. Assim, a criança vai aprender brincando e brincar para aprender.

O projeto será desenvolvido na linha da Docência (Educação Infantil ou Anos Iniciais do Ensino Fundamental) e tem como tema: A importância do brincar na Educação Infantil, refletindo sobre as possibilidades do lúdico no processo de aprendizagem e no desenvolvimento da criança

Sendo a Educação Infantil uma modalidade da educação, cabe ao Estado, juntamente com a sociedade e a família, buscarem por melhorias para que a mesma seja transpassada por padrões de alta qualidade no que se refere ao seu objetivo maior que é educar de forma plena. Esta modalidade carece de olhar diferenciado e de políticas sérias que promovam um melhor atendimento a esses sujeitos.

## **JUSTIFICATIVA**

O brincar favorece a criança o aprendizado, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. O brincar faz parte da especificidade infantil e oportuniza a criança ao seu desenvolvimento e a busca de sua completude, seu saber, seus conhecimentos e suas múltiplas possibilidades que podem e devem ser utilizadas como recurso de aprendizagem e desenvolvimento.

Nesta perspectiva é necessário que o professor esteja sempre disposto a elaborar propostas lúdicas, que incluam o brincar em todo processo do trabalho na

educação infantil, onde por meio deste seja possível mediar a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, ajudando a progredir na definição de sua identidade, em meio ao ambiente social que a cerca e nas formas de comunicação e linguagem a serem elaboradas por ela, portanto o “brincar e algo muito sério quando nos referimos a educação infantil”. Porém se tratando de educação, pré-escola, o brincar muitas vezes é caracterizado como algo “não sério”. (KISHIMOTO, 2001, p. 37).

Para Vygotsky (1979, p.84) “as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. Na brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”. Como se percebe, as atividades lúdicas propiciam a criança à possibilidade de conviver com diferentes sentimentos, os quais fazem parte de seu interior.

A escolha do tema foi devido a ser um assunto, instigante e fundamental para o desenvolvimento da criança, sendo assim, cabe a educação propiciar uma relação de adaptação ao meio físico, de forma lúdica e prazerosa, possibilitando um equilíbrio, que será refletido em toda sua vida. Brincar é uma atividade universal e, através dela, a criança vai conhecer aprender e se constituir pertencente a um grupo. Podemos dizer que a brincadeira e o jogo são meios para a construção da identidade cultural e aprendizagem da criança.

## **PARTICIPANTES**

É de extrema importância ter consciência de que os desenvolvimentos das atividades lúdicas transmitem dados elementares no que diz respeito à criança, a forma como ela interage com os seus colegas, e como expressam seus sentimentos, seu estágio de aprendizado, seu nível linguístico, enfim, sua formação moral. Motivar a criança a aprender é propiciar meios que venham favorecer a autoestima da criança através da brincadeira, fazendo com que ela realize suas atividades com alegria, sentindo-se prazerosa enquanto aprende.

Este Projeto abrangerá as crianças, de 5 anos e seis meses a 11 anos, ambos os sexos.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GERAL**

- Estimular a capacidade cognitiva, uma vez que, os brinquedos possuem grande valor no processo ensino-aprendizagem

### **OBJETIVO ESPECÍFICOS**

- Facilitar a expressão das emoções, ampliando a cultura geral, contribuindo assim, para a formação integral do ser;

- Promover a sociabilidade, expressividade, o sentido de parceria e cooperação;

- Estimular através do lúdico o raciocínio, a criatividade e o desenvolvimento das habilidades sociais.

## **PROBLEMATIZAÇÃO**

Brincar é indispensável á saúde física, emocional e intelectual da criança. É uma arte, um dom natural que, quando bem cultivado, irá contribuir no futuro para a eficiência e o equilíbrio do adulto. A criança que brinca, acostuma-se a ter seu tempo livre utilizado criativamente. Esse hábito, se desenvolvido de forma saudável, além de trazer satisfação, com o passar do tempo irá se transformando em atitudes de predisposição para o trabalho. A questão norteadora: Qual a importância do brincar para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil?

Ao brincar, a criança se relaciona com outras crianças, sendo capaz de perceber-se com um “ser” no mundo numa relação entre o que é pessoal (interior) e o que é do grupo (realidade externa). Portanto, o brinquedo é uma atividade que permite o ingresso no mundo da imaginação e no mundo das regras e que deve ser a atividade privilegiada nas instituições de educação infantil. Mostrar-se-á que o brinquedo completa o mundo mágico infantil, pois é uma das principais formas de brincar do ser humano, uma auto-descoberta e vivências da própria criança, partindo da percepção de seus limites e de suas possibilidades, explorando seu ambiente através de suas brincadeiras de uma maneira saudável e produtiva, contribuindo assim, para a integração de suas primeiras experiências culturais.

A importância do brinquedo decorre de sua capacidade de instigar a

imaginação infantil, e é através dele que a pedagogia se justapõe ao lúdico, ou seja, o brinquedo passa ser visto como algo sério, consequente e não apenas o instrumento que as crianças utilizam para se divertir e ocupar seu tempo, mais é um objeto capaz de educá-las e torná-las.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O ser humano nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo. Os seres humanos aprendem e renovam suas experiências a partir da interação que tem com seus semelhantes e também pelo domínio do meio em que vive. O cotidiano escolar tem como papel criar espaços e oportunidades para que as crianças se desenvolvam através de atividades lúdicas, tanto em sala como fora dela, tornando dessa maneira com que os conhecimentos sejam assimilados de maneira prazerosa, possibilitando que as crianças se desenvolvam como um todo (TREVISSAN, 2006).

Podemos dizer que, por meio do brincar, a criança contribui para formação da humanidade, possibilitando nos compreender certas características sociais e culturais de nossa história.

Toda socialização pressupõe apropriação da cultura, de uma cultura compartilhada por toda a sociedade ou parte dela. A impregnação cultural, ou seja, o mecanismo pelo qual a criança dispõe de elementos dessa cultura passa, entre outras coisas, pela confrontação com imagens, com representações, com formas diversas e variadas. Essas imagens traduzem a realidade que a cerca ou propõem universos imaginários. Cada cultura dispõe de um “banco de imagens” consideradas como expressivas dentro de um espaço cultural. É com imagens que a criança poderá expressar, é com referência a elas que a criança poderá captar novas produções. (BROUGÈRE, 2006, p. 40, *APUD*, TEIXEIRA, 2010, p. 34).

Segundo Vygotsky (1989) brincar propicia o desenvolvimento de aspectos específicos de personalidade, a saber:

a) afetividade: tanto bonecas, ursinhos etc..., como brinquedos que favoreçam a dramatização de situações de vida adulta, equacionam problemas afetivos da criança;

b) motricidade: a motricidade fina e ampla se desenvolvem através de



brinquedos como brincadeiras, bolas, chocalhos, jogos de encaixe e de empilhar, etc;

c) inteligência: o raciocínio lógico- abstrato evolui através de jogos tipo quebra – cabeça, construção, estratégia etc;

d) sociabilidade: a criança aprende a situar-se entre as outras, a se comunicar e a interagir através de todo tipo de brinquedo;

e) criatividade: desenvolve-se através de brinquedo como oficina, marionetes, jogos de montar, disfarces, instrumentos musicais etc.

Além dos aspectos citados, os brinquedos também estimulam a percepção, as capacidades sensório – motor, condutas e comportamentos socialmente significativos nas ações infantis.

Por meio das brincadeiras que a criança vai criar e recriar situações da realidade em que vive, assumindo papéis e internalizando regras de conduta sociais, pois assim, possibilita que a criança viva situações imaginárias e represente papéis e valores necessários à participação da vida social.

Para Teixeira (2010), a participação do professor no jogo e na brincadeira dos alunos tem a finalidade de ajudá-los a perceber como podem participar da aprendizagem e da convivência em geral, sentando ao lado dos alunos, incentivando aqueles que não aprenderam ainda, como entrar em uma brincadeira, ou aqueles que apresentam dificuldades em um determinado jogo.

O professor deve ajudar seus alunos a interagirem na atividade lúdica, incentivando a participação, fazendo perguntas para quem não sabe como fazê-lo ou é mais inibido. Sua participação é adequada à medida que sua presença for um aval para que todos participem com liberdade e espontaneidade. (TEIXEIRA, 2010, p. 72).

É importante o envolvimento do professor com os alunos, a interação intencional, observando as brincadeiras das crianças, e as mesmas tenham liberdade e espontaneidade, oferecer material adequado e um espaço estruturado que permite o enriquecimento das competências imaginativas e organizacionais da criança.

A prática da ludicidade para ensinar os conteúdos do currículo escolar pode propiciar o sucesso da aprendizagem dos alunos. Os recursos lúdicos são capazes de contextualizar os conteúdos e assim o aluno passa a ver sentido naquilo que está aprendendo. Freire acredita que:

“A criança que brinca em liberdade, podendo decidir sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brinquedo, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que

necessita para aprender a ler, escrever e contar”. (FREIRE 1991)

A importância do brincar é uma atividade culturalmente definida e representa uma necessidade para o desenvolvimento infantil. Historicamente, o homem sempre brincou, por meio dos diversos povos e culturas e no decorrer da história, mas ao longo do tempo, as formas de brincar, os espaços e os tempos de brincar, os objetos foram se transformando.

Segundo Santos (1995 ).

“A ludicidade está intrínseca no ser humano desde a pré- história. O ato de brincar é a mais pura forma da criança se expressar, é brincando que ela expressa o que está sentindo e também interioriza o mundo ao seu redor[...]”.

Dessa forma entende-se que a escola tem o dever social de ampliar e favorecer esse aprendizado com os jogos infantis e atividades lúdicas no processo do desenvolvimento infantil, onde o jogo torna-se elemento estimulador e motivador das habilidades motoras, afetivas e cognitivas da criança , sendo também instrumento para o desenvolvimento integral da criança, pois segundo Vygotsky (1987)

“O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos”.

A importância do educador compreender a atividade infantil para que possa vir a intervir como facilitador no desenvolvimento da criança, uma vez que a escola, na primeira infância, deve considerar as estruturas corporais e intelectuais de que dispõem as crianças, utilizando o jogo simbólico e as demais atividades motoras próprias da criança nesse período.

O lúdico é um instrumento que permite a inserção da criança na cultura, por meio do qual podem permear suas vivências internas com a realidade externa. É um facilitador para a interação com o meio, embora seja muito pouco explorado. O brincar é uma atividade culturalmente definida e representa uma necessidade para o desenvolvimento infantil. Historicamente, o homem sempre brincou, por meio dos diversos povos e culturas e no decorrer da história, mas ao longo do tempo, as formas de brincar, os espaços e os tempos de brincar, os objetos foram se transformando. (ALMEIDA, 1990)

Atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa para a criança com dificuldades de aprendizagem, bem como o prazer, a socialização, o respeito, a individualidade. Pois, a criança estará aprendendo no seu ritmo, criando hipótese, chegando à conclusão e elaborando suas regras. Acertando e errando com seus próprios erros e retomando para acertar novamente. Assim, sua aprendizagem será significativa e levará consigo um aprendizado que nunca se esquecerá. Com isso, a criança será, também, um construtor do saber, privilegiando a criatividade, imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis.

Conforme Santos diz que:

Considerar o ensino-aprendizagem escolar como algo que está necessariamente imbricado no processo interativo professor aluno supõe admiti-lo também como movimento contínuo e dinâmico. É importante ressaltar que não estamos partindo do pressuposto de que são dois processos se contrapondo, mas que o ensino-aprendizagem escolar é encarado, em última instância, como inerente a grande parte do processo interativo entre professor e aluno. (SANTOS 1995, p. 2)

O lúdico como fator facilitador da aprendizagem e o professor como mediador. Fala-se muito em ludicidade nos dias de hoje, mas ainda não há aquela preocupação por parte de alguns educadores pela utilização do lúdico que é um recurso metodológico capaz de propiciar a aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade e a socialização da criança. Quanto mais se amplia à realidade externa da criança mais ela tem uma organização interna ágil e coerente. O educador precisa ser sensível às contingências em sala de aula e as criatividades que serão realizadas para que possam ser criadas condições de ensino e saber.

O lúdico para ser utilizado como recurso didático-pedagógico é preciso que seja de certa forma, elaborado pelo professor. Cabe a este fazer aplicação dos jogos de modo correto e eficaz, buscando as melhores técnicas e para isso é necessário que o mesmo já tenha em mãos esse material e compreendido de que forma ele melhor possa trabalhar os conteúdos de matemática.

Assim, o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas

compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, por meio dele vai se socializando com as demais crianças. Com isso, pode-se ressaltar que a educação lúdica esteve presente várias épocas, povos e contextos e forma hoje uma vasta rede de conhecimento no campo da Educação.

De acordo com Vygotsky ,

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.( VYGOTSKY 1984, p. 27),

Como podemos ver a criança aprende matemática enquanto imagina uma situação-problema baseada na sua realidade e no seu cotidiano, desafiando assim, a sua inteligência em busca de soluções, e isso, pode se dar em outros conteúdos escolares.

Sendo assim o lúdico é de grande importância para as crianças, pois sem distinção de idade ou classe social, estas atividades lúdicas devem constar no contexto político pedagógico da escola. O lúdico compreende os jogos as brincadeiras e os próprios brinquedos, tanto as brincadeiras de antigamente, bem como as atuais, pois são de cunho educativo e auxiliam na aprendizagem dos alunos, assim como no convívio social. É com a interação que as crianças vão desenvolvendo suas criatividades e liberdades. (VYGOTSKY 1984)

O professor da Educação Infantil precisa está atento às crianças quando estão no seu momento de distração para que possa observar atentamente a evolução ou não de cada criança. Saber do que gostam e do que não gostam é indispensável para um bom diagnóstico do processo socioeducativo delas, possibilitando ao professor analisar cuidadosamente sua prática em sala de aula.

A atividade lúdica é importante no desenvolvimento da criança, favorece a interação social, a formação da linguagem, facilita o processo de ensino aprendizagem. Perceber e utilizar o lúdico nos entremeios das atividades diárias, servindo como metodologia de aula, pode ser um grande aliado na luta contra o desinteresse e fracasso escolar. De acordo com Rodrigues:

[...] A atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança, compreendendo suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio

de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral. (RODRIGUES, 2000, p. 46)

Sabendo da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, não se pode deixar de defender seu valor dentro do contexto escolar, uma vez que a escola acolhe crianças em fase de crescimento, ativas e dispostas a aprender.

As atividades lúdicas utilizadas em sala de aula são consideradas um meio pelo qual a criança desenvolve sua criatividade, seu espírito de liderança e a capacidade de atuar em grupo, sua capacidade de socialização, pois através dos jogos em grupo a criança aprende a repartir, a ouvir e até mesmo a ter um espírito de liderança. Sabendo da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, não se pode deixar de defender seu valor dentro do contexto escolar, uma vez que a escola acolhe crianças em fase de crescimento, ativas e dispostas a aprender.

Enfim o lúdico se trabalhado corretamente poderá proporcionar ao professor resultados satisfatórios quanto ao ensino aprendizagem, desde que o mesmo esteja preparado e disposto a fazê-lo. A postura do professor frente a esse trabalho é fundamental. O professor precisa adquirir o prazer de brincar e se envolver nesta atividade, para que o aluno aprenda a curtir esse momento.

## **METODOLOGIA**

Durante o projeto as crianças tiveram a oportunidade de participar de diferentes situações de aprendizagens, num processo ativo de construção de significados, podendo expressar-se por meio do desenho livre, da fala, do movimento, da linguagem corporal, da gestual, da musical, do jogo e do próprio brincar, experimentando diversas vivências e sensações e aos poucos irão apropriando-se da cultura, por meio de situações significativas, tais como:

- Roda de conversa com os pais informando sobre o projeto a fim de que participem do trabalho junto com a criança;
- Rodas de conversas diárias para incentivo á oralidade e socialização de informações.
- Dialogo com as crianças descobrindo seus jogos e brincadeiras preferidas.
- Construção de gráfico contendo as brincadeiras e jogos preferidos tanto para as crianças, quanto de seus pais.
- Dialogo com os pais das crianças resgatando as brincadeiras que eles mais

gostavam de brincar quando crianças.

- Confecção domiciliar com os pais para o desenvolvimento do brinquedo que eles mais gostavam de brincar quando tinham a idade dos filhos.
- Oficina de confecção de brinquedos com sucatas.
- O registro das atividades será feito sob a forma de: desenhos, painéis, fotos, portfólio de atividades das crianças.

## **RECURSOS**

- Humanos: Professores , alunos e os pais.
- Materiais: CDs, DVD, com músicas infantis, livros de historinhas, micro system, computador, data show, balões, pneus, sacos, baldes, limões, espojas, garrafas pet, cadeirinhas , microfone, caixa amplificada.

## **AVALIAÇÃO**

O brincar é de suma importância no desenvolvimento infantil por este motivo é importante desenvolver um projeto focado em jogos e brincadeiras. Em todas as aulas as crianças devem ser convidadas a sentarem-se na roda de conversa, onde se discute sobre os mais variados assuntos (final de semana, meu brinquedo favorito, minha família, os combinados, a chamada entre outros); em seqüência apresenta-se à proposta, falando sobre o projeto e a atividade a ser trabalhada no dia vigente.

Todos devem saber o tema do projeto e o que este significa, todos devem ter acesso aos diversos tipos de jogos e brincadeiras, tanto livres como de regras simples, promovendo assim o desenvolvimento do raciocínio lógico de todo o grupo, respeitando a etapa desenvolvimento individual de cada criança.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho tem grande relevância na nossa vida acadêmica, social e profissional. Pois contribui de forma importantíssima para nosso aperfeiçoamento, como futuros educadores. O conhecimento teórico adquirido na construção deste

trabalho foi fundamental pra percebermos como o brincar é essencial na vida de uma criança. Através da brincadeira, ela interage com si mesmo e com os outros, aprende a socializar-se com crianças diferentes e a respeitar essas diferenças. A criança vai aprender através de algo que é próprio dela, o brincar. Sendo assim, vai aprender a lidar com o mundo e vai formando sua própria personalidade. E que as brincadeiras não podem ser tão dirigidas nem tão livres, tem que haver um equilíbrio entre ambos.

Além disso, os professores poderão desenvolver atividades práticas com as crianças, observando as mesmas quando estão interagindo nas brincadeiras, promovendo e influenciando para sua aprendizagem. Os professores precisam estar cientes de que os jogos e brincadeiras, são necessários e que proporcionam enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar e para o desenvolvimento motor e sócio-afetivo.

Acreditamos que o educador deve desenvolver a intervenção intencional, observando as brincadeiras das crianças, oferecer para elas materiais adequados, também espaço estruturado para que elas possam brincar e enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica: Técnica e Jogos Pedagógicos**.SP: Loyola,1990

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental.

**Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1991.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia . Saberes necessários À prática educativa**. Coleção leitura. Editora Paz e Terra, 2001

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

\_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1993.

RODRIGUES, Rejane Pena. **Brincalhão**. Petrópolis: Vozes, 2000.


SANTOS, Carmen Sevilha Gonçalves dos. **Interação professor-aluno e aprendizagem de leitura e escrita numa primeira série do primeiro grau.** Dissertação apresentada ao Mestrado de Psicologia Social da Universidade Federal da Paraíba, 1995.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: Implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento.** Rio de Janeiro: Wak, 2010.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

\_\_\_\_\_ **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.





**Capítulo 4**  
**A IMPORTÂNCIA DA LEITURA NAS SERIES**  
**INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**  
**Ligiane Oliveira dos Santos Souza**  
**Neylze dos Santos Oliveira**  
**Claudia Rosa Moreira de Souza**

# **A IMPORTÂNCIA DA LEITURA NAS SERIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

*Ligiane Oliveira dos Santos Souza*

*Neylze dos Santos Oliveira*

*Claudia Rosa Moreira de Souza*

## **INTRODUÇÃO**

Em meio a tantas tecnologias, a leitura tem ficado em segundo plano na vida das pessoas, principalmente na pré-escola, período que se forma a base escolar de uma criança. Percebe-se o quanto é importante o contato das crianças com os livros desde cedo, pois assim, elas irão desenvolver sua imaginação, criatividade, auto-crítica. A leitura deve ser introduzida na vida das crianças, como algo prazeroso. Todavia, o professor poderá proporcionar a elas um momento de lazer, fazendo uma contação de histórias, utilizando fantoches, aventais ou até mesmo uma encenação teatral, que ajudará a despertar o gosto pela leitura.

A leitura é algo importante para a aprendizagem do ser humano, pois é através dela que podemos enriquecer e acrescentar nosso vocabulário, obter conhecimento, dinamizar o raciocínio e a interpretação. Neste sentido pensamos ser dever, de nossa instituição de ensino, juntamente com professores e equipe pedagógica propiciar aos nossos educandos momentos que possam despertar neles o gosto pela leitura, o amor ao livro, a consciência da importância de se adquirir o hábito de ler. O aluno deve perceber que a leitura é o instrumento chave para alcançar as competências necessárias a uma vida de qualidade, produtiva e com realização.

## **TEMA**

O tema do projeto é: A importância da leitura nas series iniciais do ensino

fundamental. Este projeto vem a ser inserido na orientação de Projeto de ensino em Educação que aborda para que a educação para obter um ensino mais eficiente aperfeiçoou novas técnicas didáticas consistindo numa prática inovadora e prazerosa.

A leitura deve ser introduzida na vida das crianças, como algo prazeroso. Todavia, o professor poderá proporcionar a elas um momento de lazer, fazendo uma contação de histórias, utilizando fantoches, aventais ou até mesmo uma encenação teatral, que ajudará a despertar o gosto pela leitura.

A importância da leitura no ensino fundamental está ligada a diversos benefícios, um deles remete a expansão do vocabulário. Quanto mais a criança lê, mais palavras aprenderá e isso também potencializa a habilidade comunicativa. Por isso, é indispensável promover o estímulo da leitura ainda na infância.

## **JUSTIFICATIVA**

Percebemos que a realidade atual vem afastando cada vez mais nossos alunos do ato de ler. Aspectos como computadores, videogames, TV, o acesso restrito a leitura no núcleo familiar, e a falta de incentivo, têm ocasionado pouco interesse para leitura e por consequência dificuldades marcantes que sentimos na escola: vocabulário precário, reduzido e informal, dificuldade de compreensão, erros ortográficos, poucas produções significativas dos alunos, conhecimentos restritos aos conteúdos escolares.

O trabalho se justifica - se que através da leitura o ser humano consegue se transportar para o desconhecido, explorá-lo, decifrar os sentimentos e emoções que o cercam e acrescentar vida ao sabor da existência. Pode então, vivenciar experiências que propiciem e solidifiquem os conhecimentos significativos de seu processo de aprendizagem.

Neste sentido pensamos ser dever, de nossa instituição de ensino, juntamente com professores e equipe pedagógica propiciar aos nossos educandos momentos que possam despertar neles o gosto pela leitura, o amor ao livro, a consciência da importância de se adquirir o hábito de ler. O aluno deve perceber que a leitura é o instrumento chave para alcançar as competências necessárias a uma vida de qualidade, produtiva e com realização.

A relevância desse trabalho consiste em promover mais uma fonte de pesquisa, através de uma coletânea de estratégias para que colegas professores e pedagogos

possam consultar as estratégias desenvolvidas e assim proporcionarem aos alunos, momentos de leitura de uma maneira criativa e pedagógica, usando métodos lúdicos para que as crianças percebam o quanto ler é prazeroso.

## **PARTICIPANTES**

Os participantes são turmas series Iniciais do Ensino Fundamental. A leitura é algo importante para a aprendizagem do ser humano, pois é através dela que podemos enriquecer e acrescentar nosso vocabulário, obter conhecimento, dinamizar o raciocínio e a interpretação. Ler é como uma fonte, que auxilia no crescimento intelectual das crianças. Sendo assim, foi analisado as atitudes dos alunos em período inicial escolar ao se depararem com o projeto de leitura como estratégia de motivação para a leitura, promovendo o lúdico entre as crianças.

## **OBJETIVOS**

Diante da relevância do tema, este estudo tem como objetivo geral: proporcionar ao indivíduo através da leitura, a oportunidade de alargamento dos horizontes pessoais e culturais, garantindo a sua formação crítica e emancipadora.

A partir desse objetivo geral, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

Despertar o prazer da leitura e aguçar o potencial cognitivo e criativo do aluno;

Promover o desenvolvimento do vocabulário, favorecendo a estabilização de formas ortográficas;

Possibilitar o acesso aos diversos tipos de leitura na escola, buscando efetivar enquanto processo a leitura e a escrita.

Estimular o desejo de novas leituras;

Possibilitar a vivência de emoções, o exercício da fantasia e da imaginação;

Possibilitar produções orais, escritas e em outras linguagens;

## **PROBLEMATIZAÇÃO**

Tendo como questão norteadora: Como o educador deve proporcionar a interação do processo de leitura e escrita? Entretanto, percebemos que a escrita tem

um papel fundamental para a evolução mundial, pois sem ela ficaria difícil a comunicação e desenvolvimento de novas invenções. O gosto pela leitura deve ser estimulado na infância, para que a criança aprenda desde pequeno que ler é algo importante e prazeroso, assim ele será um adulto culto, dinâmico e perspicaz. Saber ler e compreender o que os outros dizem nos difere dos animais irracionais, pois comer, beber e dormir até eles sabem. É a leitura, todavia que proporciona a capacidade de interpretação dos alunos. Toda escola, particular ou pública, deve oferecer uma educação de qualidade, estimulando a leitura, pois dessa forma teremos uma população mais informada e com suas próprias opiniões.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

O conceito de leitura está geralmente restrito à decodificação da escrita. A atividade de leitura não corresponde a uma simples decodificação de símbolos, mas significa, de fato, interpretar e compreender o que se lê. Segundo Abramovich (1997), a leitura precisa permitir que o leitor apreenda o sentido do texto, não podendo transformar-se em mera decifração de signos linguísticos sem a compreensão semântica dos mesmos.

De acordo com Freire (1989), a leitura do mundo precede sempre a leitura da palavra e a leitura desta implica a continuidade da leitura daquele. A leitura é associada à forma de ver o mundo. É possível dizer que a leitura é um meio de conhecer.

Souza (1997) afirma que leitura é, basicamente, o ato de perceber e atribuir significados através de uma conjunção de fatores pessoais com o momento e o lugar, com as circunstâncias. Ler é interpretar uma percepção sob as influências de um determinado contexto. Esse processo leva o indivíduo a uma compreensão particular da realidade.

A leitura é algo importante para a aprendizagem do ser humano, pois é através dela que podemos enriquecer e acrescentar nosso vocabulário, obter conhecimento, dinamizar o raciocínio e a interpretação. Muitas pessoas dizem não ter paciência para ler um livro, portanto, isso acontece por falta de gosto, pois se a leitura fosse um hábito, as pessoas saberiam apreciar uma boa obra literária, por exemplo.

O período mais interessante para que a leitura faça parte do universo de qualquer ser humano é sem sombra de dúvidas durante a sua infância, no entanto

uma criança ainda não tem consciência nem da sua importância e muito menos de utiliza-la de forma a colaborar para o seu desenvolvimento, sendo assim é necessário que o adulto faça a devida mediação, podendo conforme Abramovich (1997) iniciar esse processo fazendo leituras habituais para a mesma.

O gosto pela leitura deve ser estimulado na infância, para que a criança aprenda desde pequeno que ler é algo importante e prazeroso, assim ele será um adulto culto, dinâmico e perspicaz. Saber ler e compreender o que os outros dizem nos difere dos animais irracionais, pois comer, beber e dormir até eles sabem. É a leitura, todavia que proporciona a capacidade de interpretação dos alunos.

Com referência ainda a forma de se trabalhar o desenvolvimento da leitura em sala de aula Castro (2016) explicita que:

Professores que oferecem pequenas doses diárias de leitura agradável, sem forçar, mas com naturalidade, desenvolverão na criança um hábito que poderá acompanhá-la pela vida afora. Para desenvolver um programa de leitura equilibrado, que integre os conteúdos relacionados ao currículo escolar e ofereça uma certa variedade de livros de literatura como contos, fábulas e poesias, é preciso que o professor observe a idade cronológica da criança e principalmente o estágio de desenvolvimento de leitura que ela se encontra.

Destarte, o educador tem o papel de oferecer mecanismo de promoção de ensino- aprendizagem que esteja de acordo com o cotidiano do educando tornando a leitura um significado familiar, ou seja, que não seja indiferente com a sua vivência, conforme o próprio Freire (1983) nos ensina: “[...] é fundamental partir de que o homem é um ser de relações e não só de contatos, que está com o mundo e não apenas no mundo. ”

Com tudo isso, notamos a importância de se trabalhar com a literatura ao iniciarmos o desenvolvimento da leitura, já que a mesma se trata de “uma grande metáfora da vida do homem. Sendo assim, é sempre surpreendentemente, uma maneira nova de se apreender a existência e instituir novos universos. ” (CAVALCANTI, 2002, p. 12).

O ensino da leitura deve ser uma preocupação permanente dos professores durante o período de escolarização dos estudantes. Ele deve iniciar-se com a alfabetização e prosseguir na forma de uma espiral crescente de desafios ao leitor, tanto em densidade de textos como em habilidades devidamente sequenciais.

Entretanto, este fato óbvio não vem sendo tratado com a devida seriedade em

nosso contexto: ao confundirmos o aluno alfabetizado com o aluno-leitor e ao passarmos esta visão restritiva aos nossos professores, estamos, na verdade, disseminando uma ideia falsa a respeito da complexidade do ato de ler e, pior do que isso, contribuindo para que não ocorram questionamentos a respeito do assunto.

Assim, a leitura, ainda que se coloque como um instrumento vital para a vida escolar, permanece como um pano de fundo no âmbito da prática do magistério, como um pressuposto “obvio” ou eternamente subentendido, sendo apenas lembrado naqueles momentos em que os professores constatarem a dificuldade ou o total fracasso dos alunos em ler e compreender uma página impressa.

Assim, evidencia a busca pelo despertar ao amor pela leitura desde a educação infantil, já que estamos a formar indivíduos ativos e curiosos e que no futuro poderão contribuir positivamente para a construção de uma sociedade melhor. Interessante enfatizar que para Vigotsky (1987) toda criança deve ser vista como um ser social e histórico com diferença de procedência socioeconômica, cultural, familiar, racial, de gênero, de faixa etária e que necessitam ser conhecidas respeitadas e valorizadas, tendo como finalidade o desenvolvimento integral nos aspectos físico psicológico, intelectual e social contemplando a ação da família e da comunidade.

A prática da leitura se faz presente em nossas vidas desde o momento em que começamos a compreender o mundo à nossa volta. A preocupação com a leitura esteve sempre muito presente por se tratar de um instrumento essencial em nossa sociedade. A leitura está presente em nossas vidas de forma muito intensa, ela está relacionada a muitas de nossas atividades, no trabalho, lazer ou mesmo em nossa rotina, como fazer compras ou ler um bilhete.

Conforme define Carletti (2007), a leitura é o meio mais importante para a aquisição de saberes na formação de um cidadão crítico para atuar na sociedade. O ato de ler é uma forma exemplar de aprendizagem:

Durante o processo de armazenagem da leitura coloca-se em funcionamento um número infinito de células cerebrais. A combinação de unidade de pensamentos em sentenças e estruturas mais amplas de linguagem constitui, ao mesmo tempo, um processo cognitivo e um processo de linguagem. A contínua repetição desse processo resulta num treinamento cognitivo de qualidade especial. (CARLETI, 2007).

A leitura é um dos meios mais importantes para a construção de novas aprendizagens, possibilita o fortalecimento de ideias e ações, permite ampliar conhecimentos e adquirir novos conhecimentos gerais e específicos, possibilitando a

ascensão de quem lê a níveis mais elevados de desempenho cognitivo, como a aplicação de conhecimentos a novas situações, a análise e a crítica de textos e a síntese de estudos realizados.

Fazer da leitura algo constante no ambiente escolar, levando o aluno a ter contato com variadas obras auxilia o desempenho destes em relação a diversas atividades futuras. O ato de ler precisa levar a criança à compreensão do assunto lido e não simplesmente repetição de informações, para que assim, criticamente, possa se dar a construção do conhecimento e a produção de qualquer outro texto.

Para isso, de acordo com Freire (1989), linguagem e realidade precisam ser relacionados dinamicamente e a experiência de vida dos alunos ser valorizada. Não basta identificar as palavras, mas fazê-las ter sentido, compreendendo, interpretando, relacionando o que se lê com a própria vida, ações, sentimentos. As crianças leem quando os textos apresentam significados para elas

A escola tem por obrigação proporcionar a seus alunos acesso ao conhecimento e a leitura, que apresenta sem dúvida algum lugar de grande destaque. A oportunidade de ler, ou seja, a disponibilidade de livros representa um papel decisivo no despertar do interesse pela leitura.

## **RECURSOS**

Recursos humanos: disponibilizaremos para a realização do plano de ação a participação ativa dos alunos, da colaboração da direção e de toda a equipe pedagógica .

Recursos materiais: textos diversos, livros, revistas, jornais, periódicos, cartolina, papel sulfite, pincel atômico, etc.

## **AVALIAÇÃO**

Após realização do projeto faremos uma breve avaliação com os alunos e professoras das turmas registrando os pontos positivos e negativos do projeto. A finalidade da escola é preparar a criança para a vida, ensinando-a a ler, escrever, pensar, criticar, construir suas ideias, mostrando para ela a ideologia de viver na plenitude, para que ela não se iluda com a sociedade consumista, que quer cada vez mais e mais.



## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Portanto, é positivo dizer que a criança que lê, tem um gosto mais apurado para as obras de arte, músicas, livros, se tornam pessoas sensíveis, virtuosas que podem fazer a diferença para a construção de um mundo melhor. A leitura deve ser estimulada na vida das crianças desde cedo, mostrando a elas livros e imagens coloridas, despertando assim, um mundo de fantasia e imaginação. Se a prática da leitura for iniciada quando as crianças ainda forem pequenas, provavelmente se desenvolverão melhor socialmente, cognitivamente e afetivamente. O ato da leitura proporciona ao leitor, um momento de lazer, onde ele compreende melhor o mundo e amplia seus conhecimentos.

A finalidade de contribuir sobre a importância da leitura na iniciação escolar das crianças, oferecer aos docentes da área da educação métodos e técnicas de inserir a leitura para seus alunos. Existe uma enorme necessidade de estudar o tema com mais profundidade, para que seja eficaz a prática dos professores perante aos alunos, onde eles compreendam melhor o mundo em que vivemos, a sociedade e o homem, buscando obter uma boa qualidade na educação e formando alunos leitores críticos.

## **REFERÊNCIAS**

ABRAMOVICH, Fani. Literatura infantil: gostosuras e bobices. São Paulo: Scipione, 1997.

CARLETI, Rosilene Callegari. A leitura: um desafio atual na busca de uma educação globalizada. ES, 2007

CASTRO, Eline Fernandes. A importância da leitura infantil para o desenvolvimento da criança. Disponível em: <http://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-literatura-infantil-para-desenvolvimento.htm>. Acesso em 06-10-2019.

CAVALCANTI, Joana. Caminhos da literatura infantil e juvenil: dinâmicas e vivências na ação. São Paulo: Paulus, 2002.

FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREIRE, Paulo. A importância do ato de ler em três artigos que se completam. 23ª Ed. São Paulo: Cortez, 1989.

SOUZA, Renata Junqueira de. Leitura do professor, leitura do aluno: processos de

formação continuada. UNESP – Presidente Prudente. Disponível em: [www.unesp.br](http://www.unesp.br). Acesso em 06-10-2019.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1987.



**Capítulo 5**  
**A IMPORTÂNCIA DA ARTE NO PROCESSO DE**  
**APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

***Iolanda Silva Oliveira***  
***Elen Pâmela Silva Vieira Mangerona***  
***Miriam Soares de Moura***  
***Priscila Franzin da Silva Cerquiera***  
***Gilciney Roling Soares de Moura***

# **A IMPORTÂNCIA DA ARTE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

*Iolanda Silva Oliveira*  
*Elen Pâmela Silva Vieira Mangerona*  
*Miriam Soares de Moura*  
*Priscila Franzin da Silva Cerquiera*  
*Gilciney Roling Soares de Moura*

## **INTRODUÇÃO**

A linguagem da arte na educação infantil tem um papel fundamental, envolvendo os aspectos cognitivos, sensíveis e culturais. Até bem pouco tempo o aspecto cognitivo não era considerado na a educação infantil e esta não estava integrada na educação básica.

O presente trabalho tem o intuito de atender a este propósito procuramos introduzir neste projeto os estudos à cerca do desenvolvimento expressivo e representacional em seu envolvimento com o meio educacional e suas relações com o mundo das artes. Preparando-se para ver, observar e refletir sobre as experiências artísticas infantis, os educadores, os professores de artes e mesmo os pais poderão compreendê-las melhor e, principalmente, encontrar caminhos para auxiliar a manifestação da criatividade e imaginação da criança em arte. Espera-se que o tema abordado possa mobilizar reflexões, discussões, pesquisas que contribuam para o fortalecimento e democratização da educação escolar também na área artística.

## **TEMA**

O projeto será desenvolvido na linha da Docência (Educação Infantil ou Anos Iniciais do Ensino Fundamental) e tem como tema: **A IMPORTÂNCIA DA ARTE NO**

**PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**, tem o intuito de atender a este propósito procuramos introduzir neste projeto os estudos à cerca do desenvolvimento expressivo e representacional em seu envolvimento com o meio educacional e suas relações com o mundo das artes. Preparando-se para ver, observar e refletir sobre as experiências artísticas infantis, os educadores, os professores de artes e mesmo os pais poderão compreendê-las melhor e, principalmente, encontrar caminhos para auxiliar a manifestação da criatividade e imaginação da criança em arte.

### **JUSTIFICATIVA**

As artes estão presentes no cotidiano da vida infantil. Ao rabiscar e desenhar no chão, na areia, nos cadernos, ao utilizar materiais encontrados ao acaso, ao pintar os objetos e até mesmo seu próprio corpo, a criança pode utilizar-se das artes. Acredita-se que produzindo arte as crianças desenvolvem sua criticidade e autonomia, possibilitando o conhecimento satisfatório, prazeroso e significativo além de lhe proporcionar alegria e descoberta, possibilitando que assim, a criança sinta interesse em participar das aulas.

Discutir este tema abre a possibilidade da compreensão do que estes recursos podem propiciar quanto ao conhecimento dos alunos, pois sua utilização deve ser considerada como um instrumento integrado ao ensino-aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, que garante uma forma prazerosa de desenvolvimento pessoal, social, afetivo, físico e psicomotor da criança.

O trabalho se justifica - se em conscientizar que a escola precisa se dar conta que através de atividades artísticas as crianças têm a chance de crescerem e se adaptarem no mundo coletivo, pois, além disso, as crianças vêm por meio de suas criações nos fornecerem informações elementares: suas emoções, a forma como interagem com os colegas, seu desenvolvimento físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico e sua formação moral.

### **PARTICIPANTES**

O trabalho foi realizado com os alunos do jardim A e B , cuja faixa etária é de 3 a 4 anos. Mudar a rotina, despertar o interesse e envolver o aluno é o objetivo das

atividades lúdicas através do brincar. A criança na educação infantil explora os sentidos em tudo que faz. Através da realização de atividades artísticas ela desenvolve sentimento, auto estima, capacidade de representar o simbólico. A arte pode ir além de uma atividade prática e precisa ser compreendida como um processo que envolve sentimentos e emoções.

É atrás da Arte a criança consegue liberar suas inibições, criatividade e imaginação, fazendo com que sua auto- confiança entre outras áreas se desenvolva com clareza, exemplifica citando o teatro como principal forma de expor sua imaginação e visão de mundo, pois ali ela não necessita se expor, utiliza um personagem e ali coloca sua bagagem e visão, não necessitando se expor de maneira evidente.

## **OBJETIVOS**

### **Geral**

Desenvolver um trabalho coletivo no ambiente escolar envolvendo a arte nas atividades da escola e estimulando a sua participação no processo ensino-aprendizagem além de estimular a valorização e a interação com o mundo e a criatividade através de atividades artísticas.

### **Específicos**

- Trabalhar a leitura de imagens;
- Ampliar o conhecimento de mundo que possuem através do trabalho com artes
- Propor trabalhos artísticos para que as crianças adquiram habilidades e soluções próprias através do desenho da pintura e da colagem.

## **PROBLEMATIZAÇÃO**

A expressão artística permite a ação entre o cognitivo e o afetivo e quando se fala de crianças pequenas, elas apresentam uma espontaneidade maior, facilitando essa expressão, pois a brincadeira se faz presente o tempo todo e através do contato com as imagens elas se comunicam facilmente através das linguagens artísticas.

Tendo como questão norteadora: Quais os benefícios em trabalhar com arte na educação infantil?

A escolha do tema foi devido a ser um assunto, instigante e fundamental para o desenvolvimento da criança, sendo assim, busca trazer uma reflexão sobre a contribuição que a arte traz no desenvolvimento da criança, uma vez que o sujeito aprende com a interação com o outro e com meio . A influencia da arte no desenvolvimento do aluno destacam que através da arte a criança consegue liberar suas inibições, criatividade, imaginação e auto-confiança. Quanto a arte fazer parte do planejamento das aulas, destacam a importância da explorar o ensino de Artes em suas atividades propostas, com o propósito de favorecer aprendizagens expressivas.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A arte é algo difícil de definir, como é defendido por Reis (2003) em que considera-a um dos fenômenos humanos mais difícil de definir não só pela riqueza das suas características, mas também pela forma como tem sido encarada ao longo dos tempos. Também estará incluído, nesta fase inicial a relação de educação artística e formação estética, neste ponto e de acordo com Sousa (2003), a educação artística sublinha a importância que a dimensão artística tem para a educação, pois envolve várias dimensões desde biológicas, afetivas, cognitivas, sociais e motoras da personalidade de uma forma harmoniosa.

Para Schiller (1793, cit.por Sousa, 2003), a arte é algo estético, defendendo a ideia de que a arte envolve uma educação estética e que esta deve ser vista como forma metodológica. Esta educação estética tem algo em comum com a espiritualidade, ou seja, mesmo que provenha do estudo sobre a arte e não refira uma perspectiva estética ou materialista.

A educação artística refere-se a uma educação com objetivos que proporcionam o desenvolvimento da personalidade. Isto é, de acordo com Sousa (2003), a educação artística sublinha a importância que a dimensão artística tem para a educação, pois envolve várias dimensões desde biológicas, afetivas, cognitivas, sociais e motoras da personalidade de uma forma harmoniosa.

O trabalho com arte na escola tem uma amplitude limitada, mas ainda há possibilidades dessa ação educativa ser quantitativa e qualitativamente bem feita. Para isso, seu professor precisa encontrar condições de aperfeiçoar-se

continuamente, tanto em saberes artísticos e sua história, quanto em saberes sobre a organização e o desenvolvimento do trabalho de educação escolar em arte. Para a realização de cursos de arte com qualidade, Libâneo, 1991, diz::

Não é suficiente dizer que os alunos precisam dominar os conhecimentos, é necessário dizer como fazê-lo, isto é, investigar objetivos e métodos seguros e eficazes para a assimilação dos conhecimentos. [...] O ensino somente é bem sucedido quando os objetivos do professor coincidem com os objetivos de estudos do aluno e é praticado tendo em vista o desenvolvimento das suas forças intelectuais. [...] Quando mencionamos que a finalidade do processo de ensino é proporcionar aos alunos os meios para que assimilem ativamente os conhecimentos é porque a natureza do trabalho docente é a mediação da relação cognitiva entre o aluno e as matérias de ensino. (LIBÂNEO, 1991 p. 54).

Para os positivistas a arte só tinha importância quando contribuísse para o estudo da ciência e esse ensino de arte como técnica é visto até hoje em algumas práticas escolares. Elas se manifestam através do ensino de desenho geométrico, ensino dos elementos da linguagem visual, na pintura de desenhos e figuras mimeografadas. Percebe-se então que o ensino de arte como técnica parte de dois princípios, que são:

a efetivação do processo de aprendizagem da arte através do ensino de técnicas artísticas, para uma formação meramente propedêutica, que visa, como por exemplo, à preparação para a vida no trabalho; (2) e na utilização da arte como ferramenta didático-pedagógica para o ensino das disciplinas mais importantes do currículo escolar, tais, como Matemática e Língua Portuguesa (SILVA e ARAÚJO, 2007, p.5)

O ensino de artes nessa concepção serve como um meio para alcançar objetivos que não estão ligados ao ensino de arte propriamente dito. Segundo Azevedo (2005) todas as crianças eram capazes de produzir e expressar-se através da arte, crianças com necessidade especiais também, mas para que isso acontecesse ela não poderia ser apresentada para a arte do adulto, pois não servia como modelo, por isso o arte/educador deveria interferir o mínimo possível, pois dessa maneira iria conservar um valor muito importante divulgado pela Arte/Educação modernista que seria a originalidade como um fator essencial do fazer artístico.

Os fenômenos da natureza, o ciclo das estações, os astros no céu entre outras foram organizados e classificados pelo ser humano, para que se pudesse ter uma compreensão do seu lugar no universo. A arte e a ciência são respostas dessas necessidades mediante a construção de objetos de conhecimento, de acordo com o



PCN:

Tanto a ciência quanto a arte, respondem a essa necessidade mediante a construção de objetos de conhecimento que, juntamente com as relações sociais, políticas e econômicas, sistemas filosóficos e éticos, formam o conjunto de manifestações simbólicas de uma determinada cultura. Ciência e arte são, assim, produtos que expressam as representações imaginárias das distintas culturas, que se renovam através dos tempos, construindo o percurso da história humana.( PCN- Arte, 1997, pag.26)

O PCN em arte tem como pressuposto deixar claro algumas seleções e a ordenação de conteúdos, que auxiliam na formação de conteúdos em artes visuais, dança, teatro e música, que possam auxiliar na produção artística e estética do aluno, do iniciante.

O Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil é um documento direcionado para as creches e pré-escolas. De acordo com o documento, quando se trabalha artes visuais na educação infantil devemos tomar cuidados no que diz respeito a peculiaridades e esquemas de conhecimentos próprios de cada faixa etária. Isso quer dizer que: “o pensamento, a sensibilidade, a imaginação, a percepção, a intuição e a cognição da criança devem ser trabalhados de forma integrada, visando a favorecer o desenvolvimento das capacidades criativas das crianças” (RCNEI, 1998, p.91).

É no fazer artístico da criança que se destaca seu desenvolvimento do desenho e na construção de outras linguagens como linguagens visuais que são pintura, modelagem, colagem. Para a criança, no início, o desenho serve para imprimir o que ela sabe sobre o mundo, e isso está relacionado a alguns aspectos como:

a análise da experiência junto a objetos naturais (ação física e interiorizada); o trabalho realizado sobre seus próprios desenhos e os desenhos de outras crianças e adultos; a observação de diferentes objetos simbólicos do universo circundante; as imagens que cria (RCNEI, 1998, p.93).

Nas atividades em artes plásticas os diversos tipos de materiais podem propiciar às crianças várias possibilidades de reutilização, transformação e construção de novos elementos, texturas, formas. Primeiro através de uma exploração sensorial com os diversos materiais e através de diversas brincadeiras. No fluir da imaginação e no contato com as obras de arte nascem as representações bidimensionais e construção de objetos tridimensionais.

De acordo com o referencial curricular nacional para educação infantil,

A presença das Artes Visuais na educação infantil, ao longo da história, tem demonstrado um descompasso entre os caminhos apontados pela produção teórica e a prática pedagógica existente. Em muitas propostas as práticas de Artes Visuais são entendidas apenas como meros passatempos em que atividades de desenhar, colar, pintar e modelar com argila ou massinha são destituídas de significados (RCNEI, 1998, p. 87).

Muitas das vezes essas propostas pedagógicas são entendidas assim por falta de conhecimento por parte do educador, pois para ele a criança está pintando, desenhando, como se fosse um passatempo para ela. Quando um professor age assim está desvalorizando a criatividade e o fazer artístico dessa criança. De outro modo, entendemos que as crianças ao longo de suas vidas adquirem várias experiências, elas exploram, sentem, agem, refletem e elaboram sentidos de suas experiências e com isso criam significados sobre como se faz, o que é, para que serve e sobre outros conhecimentos a respeito da arte.

## **METODOLOGIA**

O projeto será desenvolvido com turmas da Educação Infantil, do turno vespertino, atendendo em média 20 alunos.

Aplicar um teste de sondagem com atividades artísticas, onde os alunos iram pintar alguns desenhos;

Verificar o conhecimento prévio dos alunos em atividades artísticas.

Os alunos realizaram pinturas em desenhos dessas frutas com lápis de cor.

Os alunos farão decoração em desenho de abóbora de utilizando papeis coloridos;

Decoração em desenho de cenoura utilizando emborrachado;

Decoração em desenho de batata utilizando areia.

Informar aos alunos os cuidados que deveram tomar ao manusear as tintas;

Explicar o procedimento da pintura com os dedos, que deverá ser realizada apenas com as pontas dos dedos;

Os alunos farão pinturas em desenhos de (aipim, beterraba, caju, manga) utilizando-se os próprios dedos;

Os alunos iram traçar o contorno da mão com o auxílio de lápis de cor, sobre

uma folha de papel.

Os alunos irão fazer desenhos com massa;

Cada criança receberá uma porção de massa no centro do papel e espalhará, com os dedos;

Os alunos irão fazer pintura com assopro;

Colocar algumas gotas de tinta no centro de cada papel que será entregue às crianças;

A criança soprará o canudinho, espalhando a tinta em várias direções.

## **RECURSOS**

- Humanos: Professores e alunos.

- Materiais: Papel metro, massa de modelar, lápis de cor, cola, som, CD, tintas, revistas, jornais, tesoura, papel ofício, DVD, TV, papel colorido, areia, pincel, cola colorida.

## **AValiação**

O professor de educação infantil busca proporcionar atividades artísticas criando símbolos que expressem sentimentos e pensamentos, portanto, para que isso aconteça é necessário planejar, orientando e avaliando as atividades, ou seja, o professor deve ser um observador atento e sensível, buscando sempre novas técnicas e recursos para explorar a arte na sala de aula, contribuindo assim para o desenvolvimento do seu aluno.

Sendo assim a avaliação será realizada de forma processual, durante toda execução do projeto, para tanto será observado a participação dos alunos nas atividades desenvolvidas e na criatividade das crianças.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A presença da arte na educação infantil apresenta um descompasso entre a produção teórica existente e a prática pedagógica adotada por grande parte dos educadores, para os quais as atividades desenvolvidas nas aulas de arte são tidas como um passatempo, como um enfeite para as datas comemorativas, sem

significação para a criança. Considera-se fundamental que o professor que atua na educação Infantil, compreenda como se dá o processo de criação nas crianças e suas fases de desenvolvimento criador, para que possa propiciar a oportunidade à criança de crescer por meio de suas experiências artística.

Diante desta perspectiva, a arte na Educação Infantil apresenta-se como uma linguagem que tem estrutura e características próprias que possibilita à criança, no processo de criação, reformular suas ideias e construir novos conhecimentos em situações onde a imaginação, a ação, a sensibilidade, a percepção, o pensamento e a cognição são reativados.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Fundamental Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Parâmetros curriculares nacionais: **arte**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, Para quê?**. 3ed. São Paulo: Cortez, 1991.

SILVA, Everson Melquiades Araújo. ARAÚJO, Clarissa Martins de. **Tendências E Concepções Do Ensino De Arte Na Educação Escolar Brasileira: Um Estudo A Partir Da Trajetória Histórica E Sócioepistemológica Da Arte/Educação**. Anais... 30ª reunião da ANPED. Caxambú, 2007. Disponível em:[http://30reuniao.anped.org.br/grupo\\_estudos/GE01-3073--Int.pdf](http://30reuniao.anped.org.br/grupo_estudos/GE01-3073--Int.pdf) . Data de acesso:11/11/2019.

SOUSA, A.. **A Educação pela Arte e Arte na Educação**, Drama e Dança. 2ºvolume.Lisboa: Instituto Piaget 2003.



**Capítulo 6**  
**A IMPORTÂNCIA DA INTERAÇÃO DA**  
**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL NO**  
**AMBIENTE ESCOLAR**  
**Marciana Vicente da Silva**  
**Jackeline Aparecida de Arruda Brilhadori**  
**Ozenide da Silva Moreira**

# **A IMPORTÂNCIA DA INTERAÇÃO DA RELACIONAMENTO INTERPESSOAL NO AMBIENTE ESCOLAR**

***Marciana Vicente da Silva***  
***Jackeline Aparecida de Arruda Brilhadori***  
***Ozenide da Silva Moreira***

## **INTRODUÇÃO**

As relações interpessoais na escola são um elemento importante na constituição do desenvolvimento local. Elas são reveladoras da dinâmica territorial com respeito às situações de desagregação decorrentes da busca de afirmação de interesses de grupos, mas também denotam os bons feitos das pretensões de fazer conviver com harmonia as diversidades culturais e a construção das identidades.

A aprendizagem é um processo complexo e ao longo dos anos vem sendo objeto de pesquisa pra muitos teóricos e pesquisadores que estudam a educação com o objetivo de compreender o processo de ensino-aprendizagem. Sabe-se que nesse processo estão envolvidos personagens como professor, aluno, família e comunidade. Pensando nesses fatores, o estudo que pretendo focalizar “as relações pessoais e a aprendizagem” vem apresentar de forma sucinta como as relações em sala de aula podem contribuir para a aprendizagem dos alunos, assim como para o trabalho do professor educador que participa ativamente dessa relação, crescendo pessoalmente e profissionalmente.

O estudo das relações interpessoais busca examinar os fatores condicionantes das relações humanas e, face aos mesmos, sugerir procedimentos que amenizem a angustia da singularidade de cada um e dinamizem a solidariedade entre todos que buscam conviver em harmonia.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GERAL**

Propor e criar uma intervenção efetiva que construa uma harmonia ambiental propícia a um convívio prazeroso e, rico de aprendizagem, tanto linguística, como relativa ao convívio pessoal, e assim, transformar todos os envolvidos, em um sujeito crítico e reflexivo.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Proporcionar uma reflexão em seu ambiente, destacando a sua relação com os alunos, colegas e pais;
- Causar reflexão para criar meios de intervenção a partir de uma base teórica que auxilie nesta intervenção;
- Planejar uma grande confraternização que marque a nova metodologia que deverá fazer parte dessa nova grande família que consiste em diálogo e reflexão, seguindo o esquema de ação-reflexão-ação.

## **2 PROBLEMATIZAÇÃO**

Os problemas na sala de aula são diversos, indo deste da queixa de um aluno que foi xingado pelo outro, uma discriminação de um aluno com outro, uma maior dificuldade de aprendizagem de um determinado aluno e a chacota dos colegas sobre os seus erros, até a indisciplina; como a posição dos pais que, muitas vezes, pensam que sua obrigação é matricular o filho na escola e, a partir daí, toda a responsabilidade passa a ser dos professores. Qual a importância da interação do relacionamento interpessoais entre alunos e professores?

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

Segundo Piletti (2006, p.80) “A aprendizagem é um processo contínuo, que dura toda a vida. Só crescemos e nos desenvolvemos na medida em que estivermos

abertos a novos conhecimentos”. Na sala de aula, o professor pode aprender muito com seus alunos e ambos constroem seu processo de conhecimento, deixando para trás o modelo de ensino onde o professor manda, instrui, treina e o aluno, um mero depósito de conhecimento que é manipulável não pensa e apenas obedece. A relação entre professor e aluno é dinâmica, pois todos pensam e decidem, participam e discutem, ambos ensinam e aprendem ao mesmotempo.

O professor precisa ter consciência da importância de sua prática na construção do conhecimento de seus alunos, através de seu trabalho ele transforma vidas, sua influencia ultrapassa os limites de sua formação acadêmica. Através da relação professor-aluno ele pode projetar nos alunos uma visão positiva de seu potencial, confiando na capacidade dos educandos levando em conta a dignidade dos alunos enquanto seres humanos.

Para Antunes (2007, p. 9):

Relações interpessoais é o conjunto de procedimentos que, facilitando a comunicação e as linguagens, estabelece laços sólidos nas relações humanas. É uma linha de ação que visa, sobre bases emocionais e psicopedagógicas, criar um clima favorável à empresa (escola) e garantir, através de uma visão sistêmica a integração de todo pessoal envolvido, por meio de uma colaboração confiante e pertinente.

Através da interação podemos conhecer as pessoas como elas são. Nos relacionamentos buscamos dar e receber ao mesmo tempo, entender e ser entendido. Dessa forma percebem-se como as relações interpessoais colaboram para o aprendizado do ser humano.

A aprendizagem implica normalmente uma interação do aluno com o meio, captar e processar estímulos vindo do exterior que foram selecionados, planejados e sequenciados pelo professor.

Nas interações criança-criança e professor-criança, a troca de experiência e informação favorece o conhecimento, possibilitando aos alunos não só a apropriação do conhecimento cultural, mas também sua análise sobre o meio e a consciência de seu papel como ser humano transformador. A escola ao assumir seu caráter educativo, valoriza a herança cultural de seus membros e dessa forma as relações interpessoais passam a ganhar uma grande dimensão. Antunes (2007, p.18) afirma: “... a educação é muito mais forte que esse sopro genético e que a evolução do ser humano, se não está livre de uma história biológica, mostra-se extremamente sensível na medida em que a educação age e intervém.” Assim percebemos como o papel das



relações interpessoais pode favorecer a aprendizagem através da troca de conhecimentos e da diversidade cultural existente nessas relações. Dessa forma a escola cumpre um importante papel no desenvolvimento de uma sociedade pautada em valores construídos a partir da realidade de seus alunos. E o professor atua como facilitador no processo de aprendizagem.

A relação professor/ aluno deve pautar-se na confiança e que o diálogo é o principal instrumento para que essa mediação ocorra. O espaço da classe deve ser marcado por um ambiente cooperativo e estimulante, de modo a favorecer o desenvolvimento e as manifestações das diferentes inteligências e, ao mesmo tempo, promover a interação, entre os distintos significados apreendidos pelos alunos, ou criados por eles, a partir das propostas que realizarem e dos desafios que vencerem. Tanto a escola quanto a família tem o seu papel no desenvolvimento, e a relação professor-aluno, por ser de natureza antagônica, oferece riquíssimas possibilidades de crescimento.

Quando se estabelecem relações de confiança na sala de aula, o aluno se sentirá mais à vontade para expressar suas reflexões, dúvidas, descobertas, participações e assim, construir seu processo de aquisição do conhecimento. Por outro lado, a relação problemática pode gerar sentimentos de insegurança, dúvida, medo e hostilidade com relação ao professor e aos colegas, se ele não perceber cumplicidade e respeito à sua participação, iniciativa, respostas e erros. (LIMA, 2000, p. 222)

Os conflitos que podem surgir dessa relação desigual exercem um importante papel na personalidade das pessoas. E desse modo, “o professor, como parceiro responsável pela administração dos conflitos, revela-se como alguém potencialmente necessário na trajetória de delimitação do eu”. (ALMEIDA, 1999).

Todas as atividades ligadas às relações interpessoais professor/aluno exercitam a capacidade de valorizar o que o outro trás consigo, que cada pessoa é diferente da outra e que os sentimentos podem mudar dependendo do que vivenciamos. Com isso, as relações interpessoais amenizam os conflitos e melhoram as relações entre os elementos de um mesmo grupo.

O professor enquanto um facilitador da aprendizagem torna-se autêntico e verdadeiro em sua relação com os alunos, respeitando seus pensamentos e atuando dentro da realidade de cada um. Assim sendo, a aprendizagem torna-se prazerosa e

significativa. Rogers (1983, p.105-106) afirma: “uma verdadeira aprendizagem é condicionada pela presença de certas atitudes positivas na relação pessoal que se instaura entre aquele que “facilita” a aprendizagem e aquele que aprende”.

Refletir sobre a importância das trocas entre os parceiros no processo de aprendizagem nos remete a um importante ponto que é a autoestima. Se aceitarmos e valorizarmos nossos alunos, se os consideramos capazes de desenvolver competências necessárias para lidar com seus estudos, se houver incentivo estaremos contribuindo para que eles aprendam a agir de forma independente e responsável. Quanto mais uma criança compreende sobre seus próprios conceitos, mais facilmente ela sentirá necessidade de mudar a si mesmo.

A educação deve ter sempre como objetivo a formação dos princípios éticos dos alunos, que são indispensáveis a vida cidadã. Tanto é assim que a cooperação está entre os pontos fundamentais da pedagogia. Para Tapia (2007, p. 48) “... a maneira de se portarem diante depende também, em boa medida, de como professores e professoras organizam as atividades de aula, promovendo entre eles interações de cooperação...” É essencial que haja a interação entre professor e o aluno para se obter uma boa aprendizagem, buscando novos caminhos num trabalho cooperativo, propiciando aos alunos a vivência de outras realidades frente à vida, aproximando as crianças do conhecimento da sociedade.

Nota-se que Freire reforça este pensamento ao dizer que:

Creio que a questão fundamental diante de que devemos estar educadoras e educadores, bastante lúcidos e cada vez mais competentes, é que nossas relações com os educandos são um dos caminhos de que dispomos para exercer nossa intervenção na realidade a curto e em longo prazo. Neste sentido e não só neste, mas em outros também, nossas relações com os educandos, exigindo nosso respeito a eles, demandam igualmente o nosso conhecimento das condições concretas de seu contexto, o qual os condiciona. (FREIRE, 1995.p.79).

Percebe-se assim como as relações entre professor e aluno pode contribuir para o crescimento dos alunos, não apenas no caráter intelectual, mas também no seu lado pessoal, pois através de um relacionamento confiável a criança adquire aceitação, confiança sentindo-se valorizada e assim com um clima favorável a verdadeira aprendizagem pode acontecer. Cabe ao professor criar desde o início uma atmosfera favorável ao conhecimento e a aprendizagem.

Através das relações interpessoais o professor pode atuar para transformar

realidade e ajudar a construir valores e ideais que contribuam para o aprendizado de seus alunos para a sociedade como um todo. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais volume Ética, “a escola é a primeira oportunidade de conviver com pessoas diferentes.”(BRASIL, 2001, p.119) essas diferenças são vistas nas cores, nas opiniões, uns são meninas, outros meninos, mas todos estão usufruindo do direito à Educação. Esse momento é essencial para que os alunos aprendam que todos são merecedores de ser tratados com respeito, com dignidade, cada um na sua singularidade,

A interação professor e aluno deve ter uma boa qualidade motivacional. Essa qualidade é suprida quando o estudante exercita a autonomia, se sente competente diante das atividades propostas e pertencente ao grupo de estudantes ao qual convive.

O prazer em aprender é fundamental para o processo ensino-aprendizagem. As interações que ocorrem no contexto escolar também são marcadas pela afetividade em todas as suas dimensões. Para Vygotsky, o ser humano se caracteriza por uma sociabilidade primária. A mesma ideia foi expressa por Henri Wallon, de um modo mais categórico: ele (o indivíduo) é geneticamente social. Considerando as dimensões do afeto e de suas formas e presenças no espaço cotidiano da sala de aula vale a pena apresentar algumas contribuições de autores que analisaram esta temática.

Analisando o que diz Vygotsky (1984, p.281), sobre a sociabilidade da criança e suas consequências com o desenvolvimento, vemos que:

É por meio de outros, por intermédio do adulto que a criança se envolve em suas atividades. Absolutamente tudo no comportamento da criança está fundido, enraizado no social. E (prosegue:) Assim, as relações da criança com a realidade são, desde o início, relações sociais. Neste sentido, poder-se-ia dizer que o bebê é um ser social no mais elevado grau.

A sociabilidade da criança é o ponto de partida de suas interações sociais com o entorno. É no convívio com o outro que a criança desde cedo aprende. Percebemos assim como os relacionamentos são de grande importância para o crescimento dos indivíduos, pois através deles a criança descobre sensações, convivem com comportamentos diferentes do seu diante de situações diversas. Em sala de aula, observa-se que o professor que “cativa”, que estimula e valoriza seus alunos costuma ser bem aceito pelas turmas e até pelos outros alunos da escola. Segundo Alves

(1993), o prazer disciplina: indisciplinados são aqueles que não têm paixão por coisa alguma. Assim, percebe-se que o afeto influencia o lado cognitivo da criança, constituindo-se um fator de importância na determinação das relações que se estabelecem entre o sujeito e o conhecimento. O professor deve buscar formas de conquistar seus alunos, tornando assim um mediador que além do seu ofício normal, também seduz seus alunos para atingirem o conhecimento.

O relacionamento interpessoal na escola deve ser um processo contínuo. Para isso os professores precisam integrar-se com seus alunos e com os demais funcionários da escola, com atitudes positivas que proporcionem a sensação de bem estar dentro da escola. A relação entre afeto e cognição é a mola propulsora da discussão sobre o processo de ensino aprendizagem e deve ser encarada como um dos pontos no processo de formação do professor na direção do seu desenvolvimento profissional.

Beherens (2009) esclarece que um dos grandes desafios do professor está em construir e reconstruir os caminhos da emoção, da sensibilidade e de valores como a paz, a solidariedade e a coletividade, visando a formação de seres humanos éticos para viverem em uma sociedade verdadeiramente humana. Para que os objetivos propostos sejam alcançados, é desejável que o educador selecione estratégias de ensino e apresente concepções permeadas por valores e crenças condizentes com o papel docente e com a formação de cidadãos emancipados, produtores de conhecimentos, serem de atitude em uma sociedade que exige constantes mudanças.

Para tanto, é preciso conceber o ensino como processo ao mesmo tempo social e pessoal, individual e coletivo (MORIN, 2003. Freire (1996) define o ensino como provocação do professor por meio tanto do que ele usa para ensinar quanto do modo como ensina. O ensino, segundo essa concepção, assume atitude de criação, produção realizada por seres históricos, ato em virtude do quais todos aprendem e ensinam.

Vale ressaltar que as relações humanas dentro da escola são de fundamental importância, como disse Freire (1995, p.47):

Na prática educativa lidamos com gente, com crianças, adolescentes ou adultos. Participamos da sua formação. Ajudamos-os ou os prejudicamos nesta busca estamos intrinsecamente a eles ligados no seu processo de conhecimento. Podemos concorrer com nossa incompetência, má formação, irresponsabilidade, para o seu fracasso, mas podemos, também, com nossa responsabilidade, preparo

científico e gosto do ensino, com nossa seriedade e testemunho de luta contra injustiças, contribuir para que os educandos vão se tornando presenças marcantes no mundo.

Considerando a importância de se trabalhar de forma significativa as relações humanas dentro da escola para se evitar que muitos jovens se envolvam com a violência, ou que apresentem atitudes que venha a favorecer o preconceito, a discriminação ou tantas outras atitudes que consideramos desumanas. As relações que acontecem na escola devem contribuir para o crescimento do aluno, não só como estudante, mas como ser humano, através do respeito a si mesmo e ao outro. Para isso o professor deve ser um constante pesquisador e inovador, trabalhando com diversas estratégias que venham contribuir para um melhor entendimento por parte de seus alunos, e assim tornar a sala de aula um ambiente favorável a aprendizagem.

As atividades/estratégias de ensino são definidas como situações variadas, criadas pelo educador para oportunizar aos educandos a interação com o conhecimento. O profissional seleciona as estratégias de ensino e as utiliza como meio de intervenção para uma boa qualidade de envolvimento dos alunos com a aprendizagem considerando os objetivos educacionais, indicações verbais ou escritas sobre o comportamento individual ou coletivo da turma, o tempo disponível para a execução das tarefas e o ambiente físico.

## **MÉTODO**

O primeiro encontro pretende ser uma iniciação ao projeto. Nesta etapa, os alunos conhecerão os objetivos do projeto, os conceitos utilizados e o que levou esse projeto a ser desenvolvido. Ao longo dos anos trabalhados no colégio, identificou-se que as relações interpessoais – tanto de aluno para aluno, quanto aluno para professor – sofrem interferências sociais de acordo com a realidade que é vivida no momento. Fatores como solidariedade e valores morais são temas que dificilmente são levados a fundo como objeto de estudo. No momento em que os alunos passam por situações constrangedoras ou que ferem a moral do próximo é que este tema surge – frequentemente remediando, dificilmente prevenindo.

Descrição do encontro:

- Apresentação de powerpoint sobre a importância de valores para uma boa convivência. Para isso, serão utilizadas pesquisas e documentos de organizações como a ONU, para que os alunos identifiquem a relevância do tema para a sociedade em que vivemos;
- As carteiras estarão dispostas em formato normal de sala de aula;
- Após o término da apresentação, será entregue aos alunos o questionário abaixo para que possamos entender como eles enxergam a questão dos valores sociais para a convivência escolar;
- Após o preenchimento do questionário, as cadeiras formarão uma roda e as respostas serão reveladas e discutidas pelos alunos

## RECURSOS

- Humanos: Alunos da escola.
- Materiais: Microfone, caixa amplificadora, computador, data show,.

## AValiação

Sendo assim a avaliação será realizada de forma processual, durante toda execução do projeto, para tanto será observado a participação dos alunos nas atividades desenvolvidas e na criatividade das crianças.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, L. S. Facilitar a aprendizagem: ajudar os alunos a aprender e a pensar. Psicologia Escolar e Educacional, Campinas, v. 6, n. 2, p. 155-165, 2002.

ANTUNES, Celso. Relações Interpessoais e a autoestima: a sala de aula como espaço de crescimento integral. 5. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

ANTUNES, Celso. Alfabetização Emocional: novas estratégias. 5ª ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

BEHERENS, M. Paradigma emergente e a prática pedagógica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. Parâmetros

curriculares nacionais. Brasília: MEC/SEC, 2001.

FREIRE, Madalena. História que começa. In: Cadernos de Pesquisa. (56), fev., 1986.

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia - Saberes Necessários á pratica educativa. 22ªed., São Paulo: Ed. Paz e Terra. 1996.

MORIN, Edgar. Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro. Tradução Catarina Eleonora F. da Silva; Jeanne Sawaya. 8. ed. São Paulo: Cortez Brasília: UNESCO, 2003.


PILETTI, Nelson. Psicologia educacional. 17. Ed. São Paulo: Ática, 2006.

ROGERS, C. R. Liberdade para aprender em nossa década. 2. Ed. Porto Alegre Editora Artes Médicas, 1986.

TAPIA, J. A. FITA, E. C. A motivação em sala de aula: o que é, como se faz. Trad.: Sandra Garcia. 9. Ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

VEIGA SIMÃO, A. M. Integrar os princípios da aprendizagem estratégica no processo formativo dos professores. In: SILVA et al. A aprendizagem autorregulada pelo estudante: perspectivas psicológicas e educacionais. Porto: Porto Editora, 2004. p. 95-106.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.



**Capítulo 7**  
**A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA NA**  
**EDUCAÇÃO INFANTIL**  
**Ligiane Oliveira dos Santos Souza**  
**Neylze dos Santos Oliveira**



# A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

*Ligiane Oliveira dos Santos Souza*

*Neylze dos Santos Oliveira*

## INTRODUÇÃO

Atualmente é cada vez mais comum a utilização de tecnologias digitais e diferentes mídias pelas crianças, que interagem com esses recursos cada vez mais cedo que colocam os pequenos diante de uma infinidade de informações e possibilidades para um desenvolvimento mais autônomo e participativo. No contexto escolar eles trazem uma bagagem de saberes prévios que devem ser levados em conta durante seu processo de ensino e aprendizado, de forma a despertar nos alunos seu interesse em aprender.

A escola segundo Gadotti (2000, p. 38 apud BARBOSA, 2014, p. 3) precisa ser um centro inovador e tem como seu objetivo primordial “orientar, criticamente, especialmente as crianças e jovens, na busca de uma informação que os faça crescer e não embrutecer.”, a educação tecnológica também deve começar na educação infantil favorecendo na construção de conhecimentos, de maneira a serem auxiliadoras de um novo modelo de ensino. Não compreendendo as tecnologias como ferramentas, mas como propostas pedagógicas que contribuem em aprendizagens relevantes e socialmente significativas, que correspondem a um universo de elementos criados pelo cérebro humano.

## OBJETIVOS

### OBJETIVO GERAL

“Propiciar às crianças uma experiência com o meio que as cercam, com temas

relacionados a tecnologias voltadas a comunicação”\*, as atividades foram planejadas para a ampliar os saberes dos alunos, com base em seus conhecimentos prévios adquiridos da sua percepção das tecnologias presentes em suas vivências, valorizando seu meio de forma a promover conhecimentos enriquecendo-os e tornando-os significativos.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Trazer o aluno para o convívio com a tecnologia digital e habituá-los ao uso do computador e a Internet como ferramenta pedagógica;
- Explorar várias formas de integração digital com parte das atividades desenvolvidas.

### **PROBLEMATIZAÇÃO**

As tecnologias digitais fazem parte do contexto cotidiano das crianças e sua curiosidade e familiaridade com relação a eles não pode ser ignorada no processo de ensino aprendido. Pelo contrário ao se trazerem diferentes tecnologias para o contexto escolar é possível enriquecer a ampliar as possibilidades de ensino e descoberta de novos conhecimentos. Qual a importância da tecnologia na Educação Infantil?

### **REFERENCIAL TEÓRICO**

Para Cortez (2013) o projeto visa dar sentido a aprendizagem do aluno, e isso ocorre desde o princípio do mesmo, observando as necessidades dos alunos. O professor apresenta-se como um mediador, que provoca novos sentidos e instiga a curiosidade, intervindo de acordo com a demanda dos alunos e da identificação dessa necessidade.

“A cada momento, o professor toma uma atitude que considera a curiosidade das crianças, as intenções da pesquisa, a possibilidade de intercâmbio de opiniões, a negociação conjunta durante os momentos de socialização (que, aliás, é uma intervenção permanente no projeto) e a oportunidade de sistematizar os conhecimentos construídos pelo grupo para serem retomados e discutidos ao longo do processo.”

(CORTEZ, 2013)

O estabelecimento de um foco na fase de planejamento do projeto é fundamental para que os alunos possam ter uma experiência efetiva enquanto pesquisadores e protagonistas de sua aprendizagem. Quando o tempo e condições adequados são fornecidos para que haja continuidade do pensamento sobre um determinado assunto, as crianças aumentam as possibilidades de elaboração de novas conexões, envolvendo áreas do conhecimento diversas. O fator ambiental é um ponto importante que o educador deve estar atento, de forma que seja possível a criança desenvolver a interação dentro do contexto proposto guiando seu foco para a investigação e realçando a curiosidade, devido a isso é importante “colocar as crianças como protagonistas de suas aprendizagens, significa interagir com as suas narrativas e expressões, interpretá-las e sempre relacioná-las com a intencionalidade do projeto.” (CORTEZ, 2013).

De acordo com Silva (2006, p. 19) é preciso que se tenha noção de que nem sempre o resultado planejado na fase inicial do processo será obtido, devido ao alto grau de imprevisibilidade do mesmo. Pois estamos tratando de um âmbito de construção de conhecimento, onde podem surgir situações inesperadas, novos questionamentos, novas mediações. Cortez (2013) reafirma essa perspectiva ao ressaltar que o planejamento do projeto dialoga constantemente com as intenções da aprendizagem e demanda flexibilidade nas intervenções pela impossibilidade de se prever tudo o que pode vir de questionamentos e relações dos alunos, após terem contato com as atividades e estímulos e socializações em grupo.

A educação infantil, ainda é vista pela escola e sociedade, como um espaço pouco privilegiado na educação, em que muitas vezes se considera perda de tempo desenvolver atividades pedagógicas, que requerem uma organização, qualidade, especificidade e compromisso, principalmente pelas crianças pequenas serem consideradas seres que possuem apenas desejos lúdicos, e que por necessitarem de cuidados essenciais dispensam uma educação intencional, planejada em um ambiente contextualizado e específico. (SILVA, 2006, p. 22).

Porém sabemos que o desenvolvimento de uma criança pode ser bastante diferenciado, se a ela foi dado a oportunidade de participar de um ambiente que estimule e valorize sua criatividade, curiosidade, dúvida, criticidade e cultura. Por isso a educação por projetos se apresenta como uma ferramenta pedagógica interessante

que desenvolve a autonomia da criança na construção de seu próprio saber.

Quando discorremos sobre as tecnologias digitais na educação infantil devemos considerar que atualmente as crianças desenvolvem-se em ambientes repletos de informação e recursos tecnológicos, esses nativos digitais estão diante de contextos em que as diferentes mídias permeiam sua vivência social. Ao chegarem à escola esses alunos trazem uma série de conhecimentos prévios que devem ser considerados pelo professor na elaboração do projeto pedagógico.

De acordo com Barbosa et al. (2014) a escola encontra-se com o desafio de despertar o interesse dos alunos para o aprendizado, tendo em vista que as metodologias de ensino ainda estão voltadas para um modelo tradicional. As novas tecnologias então, apresentam-se como uma forma significativa de fomentar esse interesse, compreendendo-se que é preciso atender as expectativas destas crianças.

“O trabalho pedagógico com as TDICs (Tecnologias digitais de informação e comunicação), contribuirá para que os professores de Educação Infantil possam proporcionar às crianças não somente momentos de interação, mas, principalmente, o desenvolvimento de aspectos cognitivos, afetivos e sociais; possibilitando, assim, a criatividade, a atenção, a concentração, a percepção, a agilidade, a memória, a consciência crítica e reflexiva, atendendo às demandas sociais. “ (BARBOSA et al., 2014, p. 2.889).

Vale compreender que as tecnologias não estão relacionadas somente a aparelhos, mas sim, a um universo de elementos criados pela humanidade em épocas distintas, como por exemplo, a linguagem que foi criada para propiciar a comunicação entre os membros de uma sociedade, e que originou depois diversos idiomas que formam a identidade de um povo e sua cultura.

Gonçalves (2012) traz uma crítica com relação aos aspectos negativos das novas tecnologias baseada na obra *Geração Artificial* de Carr (2011), segundo o qual começou a perceber as diferenças entre a influência exercida sobre ele da internet em relação ao seu antigo computador. Segundo o autor da obra sua maior dependência de serviços virtuais, mudança de hábitos e o maior tempo despendido em frente a uma tela, não são os aspectos mais graves da mudança causada sobre ele pelas tecnologias digitais, ele percebeu que seu cérebro não apenas se distrai mais facilmente com os apelos da *internet*, mas “fica faminto”, do consumo das informações que ele obtém através dela, e quanto mais ele é alimentado, mais faminto fica, gerando uma ansiedade no indivíduo quando não está *online*.

É importante destacar que essas mudanças e desejos pelas informações

rápidas não começou apenas com as tecnologias digitais. Essa transformação vem ocorrendo na sociedade desde que as mídias elétricas foram incorporadas na vida das pessoas desde o século XX, porém com a *internet* obtivemos um meio mais potente para criar essa dispersão da atenção de maneira mais ampla e intensa.

(...) estudos de psicólogos, neurobiólogos, educadores e web designers indicam a mesma conclusão: quando se está on-line, se está em um ambiente que promove a leitura descuidada, o pensamento apressado e distraído e o aprendizado superficial. Neste aspecto mais uma vez toma-se necessário analisar os nativos digitais em seus hábitos que mostram um quadro preocupante. (CARR, 2011, p.161 apud GONÇALVES, 2012, p. 50)

Para Gonçalves (2012, p.51) está ocorrendo uma terceirização da memória humana para a máquina, fazendo com que se corra o risco de “definhar” a cultura, pois os nativos digitais, gastam a maior parte de seu tempo consumindo informação rápida e de baixa qualidade, enviando mensagens de texto curtas e sem estrutura textual, e pouco tempo lendo um livro ou “escrevendo sentenças e parágrafos”, o que para autora pode significar o desenvolvimento de novas habilidades, mas também a perda de outras. Em contrapartida a autora afirma que é inevitável que as novas tecnologias adentrem o mundo acadêmico, e que elas podem e devem ser utilizadas como ferramentas importantes na expansão das oportunidades de aprendizado do estudante. “Esse tempo que vivemos traz para as sociedades modernas um novo modo de viver, de produzir e de ser, em que as habilidades técnicas e a especialização vão dando lugar às competências intelectuais e cognitivas vastas e às competências pessoais e sociais” (GONÇALVES, 2012, p. 52-53), por isso é importante que o professor enquanto educador e aliado com o novos meio tecnológicos redirecione sua forma de educar de um modelo que se propõe a ensinar conhecimentos que ele possui para um modelo de ensino em que o aluno aprenda a aprender, desenvolvendo sua autonomia na busca pelo conhecimento mediado pelo professor.

A LDB (BRASIL, 1996) ressalta que a educação infantil enquanto etapa inicial da educação básica deve acompanhar a nova concepção de sociedade. Assim, as transformações e inovações ocorridas e vivenciadas nas últimas décadas com o adventos das novas mídias e recursos tecnológicos devem ser exploradas como parte do processo pedagógico de aprendizagem trazendo novas perspectivas de ensino. Para Araujo e Reszka (2016, p. 179) é preciso também ter claro que embora se deva trabalhar com os recursos tecnológicos na escola, é preciso ter cuidado na articulação

de uma proposta pedagógica efetiva, porque embora eles sejam importantes, é preciso saber utilizá-los de forma adequada para se gerar aprendizagens significativas.

## **MÉTODO**

A organização do projeto foi elaborada em quatro etapas de desenvolvimento das atividades propostas:

- 1) Período das Cavernas;
- 2) Origem da escrita;
- 3) Os primeiros meios de comunicação com a evolução da escrita;
- 4) Experimentações com as tecnologias da informação atuais, em detrimento da evolução e necessidades do homem.

Durante a realização do projeto as atividades propostas em cada etapa será desenvolvidas de acordo com os objetivos definidos na elaboração do projeto, para isso as crianças tiveram acesso a materiais diversos que pudessem oferecer a elas uma melhor percepção do tema a ser trabalhado, estimulando sua curiosidade em descobrir mais sobre o assunto colocado e levantar questionamentos e hipóteses a serem resolvidos individualmente e coletivamente.

Na primeira etapa, por exemplo, os alunos serão instigados a conhecer e imaginar como era a vida dos homens das cavernas, para isso partindo da apreciação de um filme de animação sobre o tema, os alunos dialogaram e realizaram diversas atividades e experimentações que propiciaram compreender um pouco sobre as tecnologias utilizadas nessa época e desenvolver outras possibilidades de conhecimento, como na fabricação de tintas com pigmentos diversos (café e urucum), ou na pintura com carvão na caverna de papelão.

## **RECURSOS**

- Humanos: Alunos da escola.
- Materiais: tabletes, computador, data show,.

## AVALIAÇÃO

A avaliação será realizada pelas observações do desenvolvimento do processo, sendo utilizado o relatório como ferramenta de registro, eles foram realizados diariamente e ao final de cada semestre foi construído um relatório avaliativo individual de cada aluno.

## REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D.; NOVAK, J.; HANENSIAN, H. **Psicologia educacional**. 2. ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

BARBOSA, G. C. et al. Tecnologias digitais: possibilidades e desafios na educação infantil. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE ENSINO SUPERIOR A DISTÂNCIA, 11, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: UNIREDE, 2014. p. 2.888-2.899

BRASIL. **LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL** (Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996).

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/ SEF, 1998. v.1.

DEPRÁ, F. S. R. **A Pedagogia de Projetos no Processo Ensino-Aprendizagem da Educação Infantil**. 2017. Disponível em: [http://www.sitededicas.com.br/art\\_pedagogia\\_projetos.htm](http://www.sitededicas.com.br/art_pedagogia_projetos.htm) Acesso em: 8/11/2017

GONÇALVES, C. L. D. **Gerações, tecnologia e educação: análise crítica do emprego educativo de novas tecnologias da informação e comunicação na educação superior da Região Metropolitana de Campinas, SP**. 65 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro Universitário Salesiano de São Paulo, Americana, 2012.

MAGALHÃES, A. P. F.; RIBEIRO, M. R.; COSTA, T. F. Tecnologia digital na Educação Infantil: um estudo exploratório em escolas de Belo Horizonte. **Pedagogia e Ação**, v. 8, n. 1, Belo Horizonte, 2016. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/12326/9615> Acesso em: 8/11/2017

PASCHOAL, J. D.; MACHADO, M. C. G. A história da educação infantil no Brasil: avanços, retrocessos e desafios dessa modalidade educacional. **Revista HISTEDBR On-line**, n. 33, p. 79-95, Campinas, mar. 2009.

SILVA, M. L. B. **Pedagogia de Projetos na Educação Infantil**. 64 f. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Psicopedagogia) – Faculdade de Educação, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2006.

ZÍLIO, A. L. et al. Educação Infantil: Reflexões sobre os desafios do fazer pedagógico. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 1, Cascavel. **Anais...** Cascavel: Unioeste, 2008.





**Capítulo 8**  
**A IMPORTÂNCIA DA MÚSICA NA EDUCAÇÃO**  
**INFANTIL**

***Iolanda Silva Oliveira***  
***Elen Pâmela Silva Vieira Mangerona***  
***Miriam Soares De Moura***  
***Priscila Franzin Da Silva Cerquiera***  
***Gilciney Roling Soares De Moura***

# **A IMPORTÂNCIA DA MÚSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

*Iolanda Silva Oliveira*

*Elen Pâmela Silva Vieira Mangerona*

*Miriam Soares De Moura*

*Priscila Franzin Da Silva Cerquiera*

*Gilciney Roling Soares De Moura*

## **INTRODUÇÃO**

Este projeto vem a ser inserido na orientação de Projeto de ensino em Educação que aborda para que a educação para obter um ensino mais eficiente aperfeiçoou novas técnicas didáticas consistindo numa prática inovadora e prazerosa.

A utilização da música, bem como o uso de outros meios artísticos, pode incentivar a participação, a cooperação, socialização, e assim destruir as barreiras que atrasam o desenvolvimento curricular do ensino. Para isso acontecer é necessário a revisão dos métodos, da fundamentação, das bases que orientam as várias atitudes didático-pedagógicas dos conteúdos disciplinares. A interdisciplinaridade ainda não se apresenta com muita visibilidade em nossa educação, tanto nas áreas de pesquisa como no ensino, o que acontece são diferentes posições multidisciplinares.

Essa pesquisa aborda sobre o trabalho significativo na Educação Infantil com Música, com objetivos de incentivar o uso da música como instrumento facilitador do processo de ensino e aprendizagem, verificar a metodologia usada pelo professor no trabalho musical realizado com as crianças, observar a dificuldade encontrada na realização de atividades aplicadas pelo professor em sala de aula e analisar junto com o professor, quais instrumentos musicais, são mais comuns e preferidos pelas crianças.

O tema música para a formação da criança é fundamental, pois a música está em praticamente tudo na vida e, estimulando o ato, o conhecimento da música desde

o início de maneira correta, irá contribuir para a formação de seres humanos sensíveis, criativos e reflexivos. Os procedimentos de pesquisa foram bibliográficos, pois foi desenvolvida através de pesquisas em livros e artigos.

## **TEMA**

O projeto será desenvolvido na linha da Docência (Educação Infantil ou Anos Iniciais do Ensino Fundamental) e tem como tema: A importância da música na Educação Infantil. Incentivar o uso da música como instrumento facilitador do processo de ensino e aprendizagem, verificar a metodologia usada pelo professor no trabalho musical realizado com as crianças, observar a dificuldade encontrada na realização de atividades aplicadas pelo professor em sala de aula e analisar junto com o professor, quais instrumentos musicais, são mais comuns e preferidos pelas crianças. O tema música para a formação da criança é fundamental, pois a música está em praticamente tudo na vida e, estimulando o ato, o conhecimento da música desde o início de maneira correta, irá contribuir para a formação de seres humanos sensíveis, criativos e reflexivos.

## **JUSTIFICATIVA**

A música é um fator muito importante na vida do indivíduo. Todos ouvem, apreciam, compartilham, mas poucos sabem de sua importância e em que ela pode contribuir. Ela nos traz alegria e tristeza, sensação de vitória, recordações e saudades, é lazer. A música é algo que nos toca. É importante na vida dos seres humanos. Sendo assim, a música possui um papel fundamental no processo de socialização.

O interesse pelo tema provém do meu envolvimento como discente durante as discussões realizadas em diferentes componentes curriculares no decorrer dos semestres da graduação. Como educador musical em formação, acredito que, ao adentrar como pesquisador no ambiente de uma escola pública, crio uma oportunidade para compreender aquele espaço e os desafios que a prática pedagógico-musical pode encontrar naquele contexto.

## **PARTICIPANTES**

O projeto será desenvolvido com turmas da Educação Infantil, do turno vespertino, atendendo em média 20 alunos.

## **OBJETIVOS**

### **Geral**

Criar condições para que a criança possa refletir e entender a música como fonte de prazer e conhecimento. Estimular a criatividade, o movimento, a percepção, a coordenação e o convívio social da criança de forma prazerosa que a música oferece.

### **Específicos**

- Explorar materiais e a escuta de obras musicais para propiciar o contato e a experiência com a linguagem musical;
- Brincar com a música, imitar, inventar e reproduzir sons;
- Diferenciar fontes sonoras diversas;
- Integrar e motivar as crianças através da música;
- Exploração do movimento corporal;
- Desenvolver a memória musical;
- Cantar canções curtas e de fácil memorização com temas sobre o corpo, como: bater palmas, bater pés, gestos com os dedos, tornozelos, etc.

## **PROBLEMATIZAÇÃO**

A música e a dança proporcionam movimentos corporais, que trazem satisfação e alegria. Desenvolvendo a criança a música despertando seu interesse e criatividade, ao mesmo tempo em que estimula a sua autodisciplina, através das distinções rítmicas e estéticas. Tendo como questão norteadora: Como podemos proporcionar motivação através da música na Educação Infantil?

## REFERENCIAL TEÓRICO

A educação infantil é a melhor etapa para estimular o senso ritmo e a audição, despertando a sensibilidade da criança e a interação no canto em conjunto, aprendendo a analisar algo, a diferenciar coisas e ter a noção de ordenação do tempo, através da música a importância desse estímulo desde cedo é favorável ao momento de ensino e aprendizagem que faz parte deste tempo no processo do desenvolvimento humano.

“É comum encontrar crianças incapazes de analisar porque não sabem dissociar nem ordenar no tempo o que ouvem.” (MÁRSICO,1982,p.40)

Todos os sentidos humanos são muito importantes para conhecer e explorar o mundo, mas o que muitas pessoas não sabem é sobre o fato de que a audição é um dos mais importantes para a exploração mais precisa e rica de vivências e descobertas.

No ouvir se pode no tempo e espaço diferenciar sons, localizar-se no ambiente entre tantas outras situações, desde nossa existência. “Contrariamente ao que muitos pensam, a audição permite explorar e conhecer o mundo circundante de modo mais profundo e rico do que os outros sentidos.” (MÁRSICO,1982, p.42)

Importante destacar que a música não tem só uma função, ela abrange várias áreas, podendo ser trabalhada também como meio facilitador para formar hábitos e comportamentos, criando atividades importantes na formação do ser humano, ao ensinar valores para ter higiene, respeito, agradecimento a Deus e outros.

Destacando que não se deve manter o mesmo costume de repetição e imitação, como vem sendo feito por anos, pode trabalhar para esses propósitos e ideias, mas como vem sendo destacado, com renovação, criatividade e propondo que as crianças participem e trabalhem na criação e construção. Na memorização das letras, a música é muito utilizada também, há diversas canções que associam a palavra que tem como inicial determinada letra do alfabeto, as crianças adoram esse tipo de atividade, principalmente se puderem participar e cada uma expor sua ideia, falar uma palavra que corresponde à letra e criar uma canção juntas.

Pode-se incorporar a educação musical como parte integrante da formação do indivíduo desde a infância, atendendo a vários propósitos, como a formação de hábitos atitudes e comportamentos: ao lavar as mãos antes do lanche, ao agradecer a “papai do céu” por

mais um dia de estudo, ao escovar os dentes, na memorização de conteúdos, de números, de letras e etc.” (BUENO, 2011, p.55)

A música desenvolve o raciocínio, dando criatividade à criança e aptidões para que sejam aproveitadas nas ricas atividades dentro da sala de aula. Assim como é a música é a dança que atuam no desenvolvimento corporal através da gesticulação e movimentação, dando equilíbrio para metabolismo humano, estimulando a disposição e evitando doenças como obesidade, fadiga, problemas cardíacos, levando o aluno ao prazer e estimulação fazendo uma aprendizagem de forma saudável.

A música e a dança proporcionam movimentos corporais, que trazem satisfação e alegria. Desenvolvendo a criança a música despertando seu interesse e criatividade, ao mesmo tempo em que estimula a sua autodisciplina, através das distinções rítmicas e estéticas. Abrindo caminho para imaginação, fazendo com que a identidade do sujeito seja construída.

Perceber gestos e movimentos sob a forma de vibrações sonoras é parte de nossa integração com o mundo em que vivemos: ouvimos o barulho do mar, o vento soprando, as folhas balançando do coqueiro [...]. [...] Entendemos por silêncio a ausência de som, mas, na verdade, a ele correspondem os sons que já não podemos ouvir, ou seja, as vibrações que o nosso ouvido não percebe como uma onda, seja porque têm um movimento muito lento, seja porque são muito rápidas. (BRITO, 2003, p.17).

Este aprendizado proporcionado pela música pode ser direcionado às práticas educativas escolares, a começar pelo contexto da educação infantil, uma vez que desperta o interesse e o envolvimento da criança, ajudando-a a expressar-se e a socializar-se melhor. Hoje muito se fala na questão da inclusão dos alunos com necessidades especiais em uma classe regular de ensino, porém o que se sabe é que poder público não oferece condições para as escolas, e nem para os professores para fazer o processo de inclusão, de maneira que o educando sinta-se realmente integrado ao ambiente escolar.

A postura do professor é muito importante para incluir a música na educação infantil, apesar da maioria dos professores não terem uma formação específica em música, se o professor buscar conhecimentos e alternativas, tendo a postura de criar um ambiente agradável, ter a compreensão de que a música é importante para a formação da criança, bem como a linguagem musical deve ser trabalhada livremente para as crianças se expressarem conforme cada fase, fornecendo objetos e materiais

diversos para as criações e desenvolvimento, estarão fazendo um belo trabalho buscando o novo e o melhor, tanto para os alunos, como para ele, professor.

Integrar a música à educação infantil implica que o professor deva assumir uma postura de disponibilidade em relação a essa linguagem. Considerando-se que a maioria dos professores de educação infantil não tem uma formação específica em música, sugere-se que cada profissional faça um contínuo trabalho pessoal consigo mesmo. (BRASIL, 1998, p.67)

É interessante o docente e a escola construírem uma sala em que todo material musical esteja disponível para criança ter acesso, planejando momentos diários com ambiente musical, trabalhando as mais diversas possibilidades de estilos musicais a serem desenvolvidas. Assim, o planejamento de momentos de relaxamento e apreciação musical, através da acomodação das crianças nos tapetes da sala de aula, faz com que a música seja contemplada e que as crianças possam se envolver no momento, prestando atenção aos conteúdos e ritmos musicais utilizados.

No RCNEI (1998) se encontram várias formas de abordagem de ensino direcionado à criança. Numa dessas abordagens está à música como método de aprendizagem a ser utilizado e desenvolvido, para que trabalhem as capacidades afetivas, emocionais e sociais. "A cultura dentro referencial curricular é entendida de forma a ampliar conteúdos dentro de seus códigos e produções simbólicas" (RCNEI, 1998, pg 46). Por isso, a música proporciona, ao professor, meios que possibilitem aprendizagens e manifestações culturais das e para as crianças.

Assim:

O trabalho com a música proposto por este documento se fundamenta em estudos de modo a garantir à criança possibilidades de vivenciar e refletir sobre questões musicais, num exercício sensível e expressivo que também oferece condições para o desenvolvimento de habilidades. (RCNEI, 1998, p.48).

A música está presente na educação infantil, ao longo dos tempos, sendo compreendida como forma curricular contribuinte no desenvolvimento de hábitos, atividades e culturas, além de proporcionar a prática do convívio social, desempenhando estímulos à memorização e melhorando a fixação conteúdos e aprendizagens. Partindo-se dessas considerações, podemos dizer que o trabalho com a música está entrelaçado com práticas e referenciais interdisciplinares, já que remete a conhecimentos diversificados, ao se inserir em contextos literários e artísticos, datas

comemorativas, brincadeiras, atividades desportivas, etc.

Então, pode-se dizer que a música é até algo divino, que traz várias sensações boas como tranquilidade, reflexão, paz, mas também sensações ruins de tristeza, saudade, solidão, raiva, lembrança de algo acontecido, uma mistura de sensações, sentimentos e pensamentos.

A música é a linguagem que se traduz em formas sonoras capazes de expressar e comunicar sensações, sentimentos e pensamentos, por meio da organização e relacionamento expressivo entre o som e o silêncio. (BRASIL,1998,p.45).

A variação entre o som e o silêncio e outros elementos da música é o que define os variados tipos e gêneros de estilos musicais, que geram essas variações de expressões humanas. A influência musical na criança é algo que tem que ser repensado e planejado, hoje em dia existem diversos tipos e estilos musicais e muitos de repertório totalmente adulto, mas estão livremente influenciando as crianças que ao ouvir se expressam globalmente da maneira que observam no dia a dia como os outros agem e se movimentam.

A música é construída através de manipulação do som. A sonoridade vai se formando na construção musical, que vai sendo adquirida através dos conhecimentos criados pelas e com crianças. "A noção de conhecimento em música surge da ação da criança com a música (LINO, 1999, p.64). Através do contato com brinquedos sonoros e brincadeiras desenvolvidas através do ar com músicas que despertem na criança formas desenvolvimento através movimentos corporais, da voz e interação.

Mas para interagir com a criança e trabalhar com uma atividade musical, é necessário ser alegre e passar entusiasmo e felicidade, não necessariamente saber cantar, a criança não irá reparar nisso e sim no contexto que lhe propõe, despertando seu interesse e participação. "É o entusiasmo do professor que desperta o interesse das crianças e não a qualidade do seu canto." (WEIGEL,1988, p.56)

A criança que participa das atividades musicais desenvolve mais habilidades para aprender outras disciplinas, para se interagir em grupos e também cria mais facilidades para resoluções de problemas diversos, afirma Bueno, (2011,p.189) :

A participação em atividades musicais aumenta a habilidade da criança para aprender Matemática básica e Leitura. Também desenvolve habilidades cruciais para ter uma vida bem sucedida, como por exemplo, a auto disciplina, trabalho em grupo e habilidades para a resolução de problemas.



A música, na educação infantil, é para ser prazerosa e facilitadora em todos os aspectos e não vista somente como musicalização para cantar e tocar um instrumento, ela abrange muitas áreas nesta fase de educação e desenvolvimento que as crianças estão. Podemos considerar que a música é ferramenta essencial para o educador que tenta renovar e trabalhar sua metodologia de forma lúdica e criativa, desenvolvendo a criatividade da criança no aspecto educacional, no qual favorece de forma lúdica e construtiva para uma melhora significativa nos seus aspectos motivacionais.

## **METODOLOGIA**

### 1- Trabalhando as fontes sonoras

Este Projeto, vai reunir qualquer fonte sonora possível: brinquedos, objetos do cotidiano e se conseguirmos alguns instrumentos musicais de boa qualidade. Também será confeccionado diversos materiais sonoros com as crianças, bem como introduzir brinquedos sonoros populares. Serão aproveitados elementos do dia-a-dia ou presentes na cultura da criança.

Ações: Cada criança deverá confeccionar com seus pais, um instrumento sonoro para ser utilizado na sala como brinquedo sonoro;

Confeccionar instrumentos sonoros a partir de elementos.

Percepção auditiva (sons/ruídos).

Deitar no chão (utilizando colchonetes ou tapete) e ouvir diferentes sons/ruídos:

Barulho de água. Chuva, etc...

Canto dos pássaros, som dos animais, etc..

1 Momento após essa atividade, conversar na rodinha sobre os diversos sons que podemos ouvir em nosso ambiente. Fazer um texto coletivo. O ambiente possui vários tipos de ruídos, alguns são agradáveis e outros desagradáveis ao nosso ouvido. Sentados na quadra para analisarmos os sons: Pessoas conversando; crianças brincando; Cachorro latindo, Carro; Criança gritando, etc...

2 Momento Passeio pela comunidade para analisarmos os sons. Na chegada faremos um texto coletivo sobre o passeio. Utilizar um cd que há sobre a história de um passeio na mata, onde que as crianças imaginarão os fatos da história, pelos diversos sons que escutará. Representar os sons através dos gestos corporais.

Observar na sala, os objetos que temos disponíveis e fazer uma classificação de diferentes tipos de sons e ruídos. Exemplo, copo plástico amassado, cadeira arrastando, pente raspado sobre a madeira, palmas, bexigas, etc...

Percepção do silêncio. A importância do silêncio. As diferenças da fala alta, fala baixa. Do grito (medo, susto) da gargalhada (felicidade, palhaçada). Escutar o cd das profissões onde só se houve o barulho do trabalhador. Exemplo do marceneiro com seu serrote, do lixador com sua lixa e do pedreiro com seu martelo. Representar com os elementos (martelo/serrote e lixa). Dramatização musical. Escutar o cd onde há vários tipos de sons e ruídos do dia a dia. Depois uma roda de conversa para as crianças falarem que tipo de sons elas reconheceram e os que elas não reconheceram. Fazer um registro.

3 Momento Montar um álbum “canções de minha infância”. Todas as músicas contidas neste álbum, deverão ter a participação das crianças na produção da representação das músicas nele contidas. Fazer a partir das músicas que eles mais gostam. Montar uma “Rotina Musical”. As rotinas do dia a dia serão iniciadas a partir do som das músicas selecionadas e relacionadas com a rotina. Exemplo: Na hora do almoço a música: comer, comer para poder crescer.... e assim sucessivamente. Fazer uma representação musical para todas as crianças, com a música “a pulga e o percevejo”. Fazer apresentações teatrais para as crianças com músicas. Utilizar músicas com números da Xuxa e músicas populares, para que as crianças aprendam a sequência numérica. Junto elaborar uma caixa com os números para facilitar a relação com os numerais

## **RECURSOS**

- Humanos: Professores, alunos e os demais funcionários da escola.
- Materiais: cd, imagem ilustrativa, etc

## **AVALIAÇÃO**

Após realização do projeto faremos uma breve avaliação com os alunos e professoras das turmas registrando os pontos positivos e negativos do projeto.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Como se percebe, a música contribui para vida do ser humano e traz um bem estar a pessoas. Pensando-se no contexto escolar, o professor pode desenvolver práticas de ensino, ampliando os sentidos das crianças, principalmente o auditivo, na estimulação do ouvir. A música estimula à prática sonora desenvolvendo o aluno a distinção dos efeitos sonoros, como timbre, altura e intensidade, fazendo com que seja distinguido cada som escutado. E aos poucos vai se ampliando o seu desenvolvimento sonoro, apreendendo-se quais gostos sonoros mais aprecia e o que não são de seu agrado, assim podendo fazer reproduções que são agradáveis ao gosto.

Portanto, todo processo na educação infantil requer cuidados, pois se trata da formação da criança, mas para que isso ocorra com tranquilidade e de forma lúdica temos que utilizar ferramentas que nos conduza a um bom retorno da aprendizagem das crianças, e a música é uma ferramenta valiosa, porém tem que saber envolver os conteúdos, enriquecendo assim sua metodologia.

## **REFERÊNCIAS**

BUENO, ROBERTO. Pedagogia da Música-Volume 1. Jundiaí, Keyboard, 2011.


BRASIL, Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Brasília: Mec, 1998.

BRITO Teca Alencar. Música na Educação Infantil; 2ª Ed.; São Paulo: Petrópolis, 2003

LINO, Dulcimarta Lemos. Música é... Cantar, dançar... é brincar! Ah, tocar também. CUNHA. In: Susana Rangel Vieira Da. Cor, som e movimento: a expressão plástica, musical e dramática no cotidiano da criança. Organizadora - Porto Alegre; Mediação 1999.

MARSICO, Leda Osório. A criança e a música: um estudo de como se processa o desenvolvimento musical da criança. Rio de Janeiro: Globo, 1982.

WEIGEL, Anna Maria Gonçalves. Brincando de música: experiência com sons, ritmos, música e movimentos na pré-escola. Porto Alegre: Kuarup, 1988.



**Capítulo 9**  
**ARTE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA**  
**EDUCAÇÃO INFANTIL**  
**Marciana Vicente Da Silva**  
**Jackeline Aparecida De Arruda Brilhadori**  
**Ozenide Da Silva Moreira**

# ARTE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

*Marciana Vicente Da Silva*

*Jackeline Aparecida De Arruda Brilhadori*

*Ozenide Da Silva Moreira*

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como temática o ensino de Artes na formação discente na Educação Infantil. Atualmente, no ambiente educacional, existe uma grande necessidade da inserção de um ensino artístico voltado para um ensino e aprendizagem reflexivo na construção humana.

A escolha por este tema surgiu a partir da observação das necessidades em práticas pedagógicas na Educação Infantil e das reflexões diante das contribuições que tal assunto pode contribuir para aguçar os potenciais da criança e promover ao seu desenvolvimento e formação humana. Tem o intuito de atender a este propósito procuramos introduzir neste projeto os estudos à cerca do desenvolvimento expressivo e representacional em seu envolvimento com o meio educacional e suas relações com o mundo das artes. Preparando-se para ver, observar e refletir sobre as experiências artísticas infantis, os educadores, os professores de artes e mesmo os pais poderão compreendê-las melhor e, principalmente, encontrar caminhos para auxiliar a manifestação da criatividade e imaginação da criança em arte. Espera-se que o tema abordado possa mobilizar reflexões, discussões, pesquisas que contribuam para o fortalecimento e democratização da educação escolar também na área artística.

## TEMA

O tema do projeto é: Arte no Processo de Aprendizagem na Educação Infantil, tem o intuito de atender a este propósito procuramos introduzir neste projeto os

estudos à cerca do desenvolvimento expressivo e representacional em seu envolvimento com o meio educacional e suas relações com o mundo das artes. Preparando-se para ver, observar e refletir sobre as experiências artísticas infantis, os educadores, os professores de artes e mesmo os pais poderão compreendê-las melhor e, principalmente, encontrar caminhos para auxiliar a manifestação da criatividade e imaginação da criança em arte.

O ensino de Artes na Educação Infantil possui uma grande importância na educação, pois pode intermediar o aprendizado em diferentes níveis de estimulação, ou seja, de sensações, expressões e criatividade, bem como é capaz de permitir a lúdico, além de desenvolver habilidades afetivas, perceptivas e intelectuais e adquirir valores.

## **JUSTIFICATIVA**

As artes estão presentes no cotidiano da vida infantil. Ao rabiscar e desenhar no chão, na areia, nos cadernos, ao utilizar materiais encontrados ao acaso, ao pintar os objetos e até mesmo seu próprio corpo, a criança pode utilizar-se das artes. Acredita-se que produzindo arte as crianças desenvolvem sua criticidade e autonomia, possibilitando o conhecimento satisfatório, prazeroso e significativo além de lhe proporcionar alegria e descoberta, possibilitando que assim, a criança sinta interesse em participar das aulas.

Discutir este tema abre a possibilidade da compreensão do que estes recursos podem propiciar quanto ao conhecimento dos alunos, pois sua utilização deve ser considerada como um instrumento integrado ao ensino-aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, que garante uma forma prazerosa de desenvolvimento pessoal, social, afetivo, físico e psicomotor da criança.

O trabalho se justifica - se em conscientizar que a escola precisa se dar conta que através de atividades artísticas as crianças têm a chance de crescerem e se adaptarem no mundo coletivo, pois, além disso, as crianças vêm por meio de suas criações nos fornecerem informações elementares: suas emoções, a forma como interagem com os colegas, seu desenvolvimento físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível lingüístico e sua formação moral.

Para tal, compreendemos que a inserção do ensino de Artes na Educação Infantil pode oportunizar meios para que a criança expresse as suas percepções e

seus sentimentos e as emoções, bem como a criatividade, em diversas atividades de expressão artística, de forma mais espontânea e que permita a interação social no espaço que está inserida. Por isso, o professor de Educação Infantil necessita usar metodologias e recursos adequados e inovadores, conforme os interesses e as necessidades educacionais, no seu planejamento, que possam contribuir para a formação e o desenvolvimento infantil.

## **PARTICIPANTES**

O trabalho foi realizado com os alunos do jardim A e B , cuja faixa etária é de 3 a 4 anos. Mudar a rotina, despertar o interesse e envolver o aluno é o objetivo das atividades lúdicas através do brincar. A criança na educação infantil explora os sentidos em tudo que faz. Através da realização de atividades artísticas ela desenvolve sentimento, auto estima, capacidade de representar o simbólico. A arte pode ir além de uma atividade prática e precisa ser compreendida como um processo que envolve sentimentos e emoções.

É atrás da Arte a criança consegue liberar suas inibições, criatividade e imaginação, fazendo com que sua auto- confiança entre outras áreas se desenvolva com clareza, exemplifica citando o teatro como principal forma de expor sua imaginação e visão de mundo, pois ali ela não necessita se expor, utiliza um personagem e ali coloca sua bagagem e visão, não necessitando se expor de maneira evidente.

## **OBJETIVOS**

Diante da relevância do tema, este estudo tem como objetivo geral: Desenvolver um trabalho coletivo no ambiente escolar envolvendo a arte nas atividades da escola e estimulando a sua participação no processo ensino-aprendizagem além de estimular a valorização e a interação com o mundo e a criatividade através de atividades artísticas.

A partir desse objetivo geral, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

- Trabalhar a leitura de imagens;

- Ampliar o conhecimento de mundo que possuem através do trabalho com artes
- Propor trabalhos artísticos para que as crianças adquiram habilidades e soluções próprias através do desenho da pintura e da colagem

## **PROBLEMATIZAÇÃO**

A expressão artística permite a ação entre o cognitivo e o afetivo e quando se fala de crianças pequenas, elas apresentam uma espontaneidade maior, facilitando essa expressão, pois a brincadeira se faz presente o tempo todo e através do contato com as imagens elas se comunicam facilmente através das linguagens artísticas.

Tendo como questão norteadora: Quais os benefícios em trabalhar com arte na educação infantil?

A escolha do tema foi devido a ser um assunto, instigante e fundamental para o desenvolvimento da criança, sendo assim, busca trazer uma reflexão sobre a contribuição que a arte traz no desenvolvimento da criança, uma vez que o sujeito aprende com a interação com o outro e com meio . A influencia da arte no desenvolvimento do aluno destacam que através da arte a criança consegue liberar suas inibições, criatividade, imaginação e auto-confiança. Quanto a arte fazer parte do planejamento das aulas, destacam a importância da explorar o ensino de Artes em suas atividades propostas, com o propósito de favorecer aprendizagens expressivas.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2018), a Educação Infantil é uma etapa essencial para conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se, entendida aqui como essencial para o desenvolvimento das crianças. Onde está resguardada desde a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9393/96), onde relata que:

Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013, grifo nosso).



Dessa forma, podemos entender que a Educação Infantil está complementando assim, as ações que já foram iniciadas pela família e pela comunidade, e consequentemente permitindo o desenvolvimento integral das crianças que fazem parte desta.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) “o ensino da Artes no ensino da Educação Infantil é de grande importância, por ser a primeira etapa da formação na Educação Básica” e com isso entende que, esta etapa se faz tão importante quanto as outras, quiçá, se não for mais, pois quando o aluno é estimulado desde o início, consequentemente, as próximas etapas escolares serão bem-sucedidas. Assim, “por meio dessa, a criança pode desenvolver diferentes competências e habilidades e realizando a formação integral do mesmo” (BRASIL, 2018).

Os autores Rodrigues et al. (2013) afirmam que “o ensino de Artes com a música pode desenvolver a melhoria da audição e da fala, aderindo aos aspectos motores e sensoriais, influenciando nas linguagens”. Além disso, se for utilizado o teatro, pode desenvolver a coletividade e um trabalho desenvolvido em grupo, respeitando os espaços e a altura do próximo.

Segundo Vygotsky (2009, p. 300), “a arte é antes uma organização do nosso comportamento visando ao futuro, uma exigência que talvez nunca venha concretizar-se, mas que nos leva a esperar acima da nossa vida o que está por traz dela”. Dessa forma, entendemos que seriam exigências que podem não se concretizar, mas chegar próximo dela, por meio da forma do ensino do professor e como os estudantes se apropriam de seus conhecimentos. O ensino de Artes na Educação Infantil contempla as competências e habilidades no Campo de experiências, os quais são: o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamentos e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações (BRASIL, 2018).

Os professores que aprofundam em sua formação, como trabalhar as Artes conforme a BNCC (BRASIL, 2018), adquirem maiores condições de propor atividades que incidam no desenvolvimento cognitivo, emocional, corporal e motor da criança, na etapa de Educação Infantil.

As Artes visuais constituem-se uma linguagem muito importante, onde esta “possibilitam aos alunos explorar múltiplas culturas visuais, dialogar com as diferenças

e conhecer outros espaços e possibilidades inventivas e expressivas” (BRASIL, 2018, p. 195), e assim, “de modo a ampliar os limites escolares e criar novas formas de interação artística e de produção cultural, sejam elas concretas, sejam elas simbólicas” (BRASIL, 2018, p. 195).

O trabalho com arte na escola tem uma amplitude limitada, mas ainda há possibilidades dessa ação educativa ser quantitativa e qualitativamente bem feita. Para isso, seu professor precisa encontrar condições de aperfeiçoar-se continuamente, tanto em saberes artísticos e sua história, quanto em saberes sobre a organização e o desenvolvimento do trabalho de educação escolar em arte. Para a realização de cursos de arte com qualidade, Libâneo, 1991, diz:

Não é suficiente dizer que os alunos precisam dominar os conhecimentos, é necessário dizer como fazê-lo, isto é, investigar objetivos e métodos seguros e eficazes para a assimilação dos conhecimentos. [...] O ensino somente é bem sucedido quando os objetivos do professor coincidem com os objetivos de estudos do aluno e é praticado tendo em vista o desenvolvimento das suas forças intelectuais. [...] Quando mencionamos que a finalidade do processo de ensino é proporcionar aos alunos os meios para que assimilem ativamente os conhecimentos é porque a natureza do trabalho docente é a mediação da relação cognitiva entre o aluno e as matérias de ensino. (LIBÂNEO, 1991 p. 54).

Para os positivistas a arte só tinha importância quando contribuísse para o estudo da ciência e esse ensino de arte como técnica é visto até hoje em algumas práticas escolares. Elas se manifestam através do ensino de desenho geométrico, ensino dos elementos da linguagem visual, na pintura de desenhos e figuras mimeografadas. Percebe-se então que o ensino de arte como técnica parte de dois princípios, que são:

a efetivação do processo de aprendizagem da arte através do ensino de técnicas artísticas, para uma formação meramente propedêutica, que visa, como por exemplo, à preparação para a vida no trabalho; (2) e na utilização da arte como ferramenta didático-pedagógica para o ensino das disciplinas mais importantes do currículo escolar, tais, como Matemática e Língua Portuguesa (SILVA e ARAÚJO, 2007, p.5)

O ensino de artes nessa concepção serve como um meio para alcançar objetivos que não estão ligados ao ensino de arte propriamente dito. Segundo Azevedo (2005) todas as crianças eram capazes de produzir e expressar-se através da arte, crianças com necessidades especiais também, mas para que isso acontecesse ela não poderia ser apresentada para a arte do adulto, pois não servia como modelo,

por isso o arte/educador deveria interferir o mínimo possível, pois dessa maneira iria conservar um valor muito importante divulgado pela Arte/Educação modernista que seria a originalidade como um fator essencial do fazer artístico.

## **METODOLOGIA**

O projeto será desenvolvido com turmas da Educação Infantil, do turno vespertino, atendendo em média 20 alunos.

Aplicar um teste de sondagem com atividades artísticas, onde os alunos iram pintar alguns desenhos;

Verificar o conhecimento prévio dos alunos em atividades artísticas.

Os alunos realizaram pinturas em desenhos dessas frutas com lápis de cor.

Os alunos farão decoração em desenho de abóbora de utilizando papeis coloridos;

Decoração em desenho de cenoura utilizando emborrachado;

Decoração em desenho de batata utilizando areia.

Informar aos alunos os cuidados que deveram tomar ao manusear as tintas;

Explicar o procedimento da pintura com os dedos, que deverá ser realizada apenas com as pontas dos dedos;

Os alunos farão pinturas em desenhos de (aipim, beterraba, caju, manga) utilizando-se os próprios dedos;

Os alunos iram traçar o contorno da mão com o auxílio de lápis de cor, sobre uma folha de papel.

Os alunos irão fazer desenhos com massa;

Cada criança receberá uma porção de massa no centro do papel e espalhará, com os dedos;

Os alunos irão fazer pintura com assopro;

Colocar algumas gotas de tinta no centro de cada papel que será entregue às crianças;

A criança soprará o canudinho, espalhando a tinta em várias direções.

## **RECURSOS**

- Humanos: Professores e alunos.

- Materiais: Papel metro, massa de modelar, lápis de cor, cola, som, CD, tintas, revistas, jornais, tesoura, papel ofício, DVD, TV, papel colorido, areia, pincel, cola colorida.

## **AVALIAÇÃO**

O professor de educação infantil busca proporcionar atividades artísticas criando símbolos que expressem sentimentos e pensamentos, portanto, para que isso aconteça é necessário planejar, orientando e avaliando as atividades, ou seja, o professor deve ser um observador atento e sensível, buscando sempre novas técnicas e recursos para explorar a arte na sala de aula, contribuindo assim para o desenvolvimento do seu aluno.

Sendo assim a avaliação será realizada de forma processual, durante toda execução do projeto, para tanto será observado a participação dos alunos nas atividades desenvolvidas e na criatividade das crianças.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A Educação Infantil é uma das etapas mais importantes para a formação do ser humano, pois é nesse momento que a criança a vivenciar os primeiros aprendizados necessários para a vida em sociedade. Neste sentido, conforme prelecionam os autores Ferrari e Fursari (2009), a Arte é um importante fator na formação da criança, pois ela proporciona ensinamentos que despertam e desenvolvem o senso crítico e cultural. Nesta perspectiva, a inserção de tal disciplina nos currículos escolares, principalmente na Educação Infantil, foi um importante fator com o advento da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/1996, isso porque o ensino da Arte contribui, de forma significativa, para o processo de formação da criança, levando em consideração que a Arte também contribui no aprendizado de outras disciplinas.

Diante desta perspectiva, a arte na Educação Infantil apresenta-se como uma linguagem que tem estrutura e características próprias que possibilita à criança, no processo de criação, reformular suas ideias e construir novos conhecimentos em situações onde a imaginação, a ação, a sensibilidade, a percepção, o pensamento e a cognição são reativados.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Fundamental Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.


BRASIL. Parâmetros curriculares nacionais: **arte**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília, DF: SEB, 2018.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, Para quê?**. 3ed. São Paulo: Cortez, 1991.

SILVA, Everson Melquiades Araújo. ARAÚJO, Clarissa Martins de. **Tendências E Concepções Do Ensino De Arte Na Educação Escolar Brasileira: Um Estudo A Partir Da Trajetória Histórica E Sócioepistemológica Da Arte/Educação**. Anais... 30ª reunião da ANPED. Caxambú, 2007. Disponível em:[http://30reuniao.anped.org.br/grupo\\_estudos/GE01-3073--Int.pdf](http://30reuniao.anped.org.br/grupo_estudos/GE01-3073--Int.pdf) . Data de acesso:11/11/2019.

SOUSA, A.. **A Educação pela Arte e Arte na Educação**, Drama e Dança. 2ºvolume.Lisboa: Instituto Piaget 2003.



**Capítulo 10**  
**O PAPEL DOS JOGOS NO PROCESSO DE**  
**ENSINO DA MATEMÁTICA**  
**Ligiane Oliveira dos Santos Souza**  
**Neylze dos Santos Oliveira**

# **O PAPEL DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO DA MATEMÁTICA**

*Ligiane Oliveira dos Santos Souza*

*Neylze dos Santos Oliveira*

## **INTRODUÇÃO**

Este projeto vem a ser inserido na orientação de Projeto de ensino em Educação que aborda para que a educação para obter um ensino mais eficiente aperfeiçoou novas técnicas didáticas consistindo numa prática inovadora e prazerosa. Dentre essas técnicas temos o lúdico, um recurso didático dinâmico que garante resultados eficazes na educação, apesar de exigir extremo planejamento e cuidado na execução da atividade elaborada.

Logo, o uso dos jogos nas aulas de Matemática sugere uma transformação significativa no procedimento de ensino/aprendizagem, permite alterar a metodologia tradicional, a qual se resume a técnicas e no uso de conteúdos finalizados e padronizados do livro didático, abrindo alas para novos métodos prazerosos e expressivos para as crianças, oferecendo a elas oportunidades de aprendizagem, desenvolvimentos intelectuais e sociais.

Portanto, é satisfatório que o educador tenha o bom senso e compreenda a importância do jogo para o ensino da Matemática na educação infantil, já que esta é uma fase complexa de se trabalhar com essa ciência, pois é o início do conhecimento dos números e das noções matemáticas, no entanto, mesmo que as crianças tragam uma bagagem de conhecimentos, o professor terá o papel de estruturar junto ao aluno as noções da matemática de forma contextualizada, para que a criança entenda o porquê que está aprendendo aquilo e passe a ver a escola como algo essencial, significativo ao seu desenvolvimento.

## **TEMA**

O tema do projeto é: O papel dos jogos no processo de ensino da Matemática. O jogo é considerado uma das plausíveis estratégias para trabalhar a Matemática na educação infantil, período formidável da vida do ser humano, por ser o início de toda uma vida, é o momento em que a mente da criança está produtiva e a imaginação flutua em meio seu mundo imaginário, nele a criança brinca livremente, ao mesmo tempo que estimula suas capacidades, pensamentos e aprende, “o jogo é uma oportunidade para desenvolver um grande número de competências ou habilidades transversais.

Assim sendo, a escola deve conciliar os jogos ao ensino, mais precisamente da Matemática, que exige do indivíduo a imaginação, porém, não se pode fazer com que a criança pense de um só modo, se o jogo oferece finalidades, regras, táticas e apresenta resolução de problemas, deve ser um meio para incentivar o desenvolvimento cognitivo dos alunos, portanto deve estar legitimamente inserido nas aulas de Matemática.

Ensinar Matemática através do jogo é proporcionar aos alunos da escola infantil a ampliação de possibilidades de desenvolvimento, uma vez que os jogos são elementos que contribuem para a diminuição de dificuldades na aprendizagem. Porém, é fato que o jogo permite o aperfeiçoamento da noção de números e a capacidade de solucionar problemas.

Os jogos são considerados importantes no ensino da Matemática na educação infantil, por apresentar-se como um artifício inteligente e enriquecedor da experiência sensorial e instigar a criatividade, além de desenvolver outras competências que o torna extraordinário, não só para o ensino da Matemática, mas também para o ensino e aprendizagem de modo geral.

## **JUSTIFICATIVA**

A matemática é uma matéria traumatizante para muitos, e durante alguns anos o ensino da Matemática vem sofrendo grandes modificações, o que exige transformações educacionais que oportunizem a compreensão do conhecimento de forma significativa, bem como, uma democratização do seu ensino. É uma área do saber de grande importância na formação dos cidadãos, pois cada vez mais a



sociedade utiliza de conhecimentos científicos e tecnológicos necessitando haver uma popularização de seu ensino. A escola é o espaço onde ocorre a promoção de interações e aprendizados entre os sujeitos e, desta maneira é preciso uma proposta de ensino que atenda as reais necessidades dos alunos, no qual possam desenvolver e ampliar o conhecimento com atividades significativas que estimulem o processo de aquisição de novos saberes.

“O papel dos jogos no processo de ensino da matemática”. E é de suma importância para desenvolver a imaginação, curiosidade e a própria aprendizagem de maneira alegre e eficaz. Definir o que é jogo não é simples pois cada pessoa pode entender a palavra “jogo” de uma maneira diferente, referindo-se a diversos tipos, como jogos políticos, xadrez, amarelinha, adivinhas, entre outros. São várias as definições e até sinônimos para o mesmo. A aplicação dos jogos em sala de aula surge como uma oportunidade de socializar os alunos, busca a cooperação mútua, participação da equipe na busca incessante de elucidar o problema proposto pelo professor. Mas para que isso aconteça, o educador precisa de um planejamento organizado e um jogo que motive o aluno a buscar o resultado, ele precisa ser interessante e desafiador. Para algumas pessoas, o jogo pode ser visto apenas como recreação, ou seja, como bem estar para aqueles que jogam, enquanto que para outras pode ser visto como um suporte na aquisição do conhecimento ou, ainda, há os que pensam que os jogos são uma preparação para a vida adulta, é um meio de adquirir regras, fatos característicos da vida em sociedade.

A aprendizagem através de jogos, como dominó, permite que o educando faça da aprendizagem uma ação interessante e prazerosa. Os jogos estão em correlação direta com o pensamento matemático. O mesmo tem as regras, instruções, operações, definições, deduções, desenvolvimento, utilização de preceitos e operacionalizações.

## **PARTICIPANTES**

O projeto tem o interesse de contribuir no processo de ensino-aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras; apresenta uma proposta de articulação pedagógica que inclui no ensino os jogos no processo de ensino da Matemática na Educação no Ensino Fundamental.

Quando aplicada a matemática de forma lúdica, pode se tornar diversão, um

aprendizado muito importante, além de trabalhar diversas habilidades na criança e ajuda no desenvolvimento da criatividade. Trabalhar com o lúdico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental é muito importante e se aplicado à matemática pode proporcionar o aprendizado mais prazeroso, associados aos fatores sociais e culturais, colaboram para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação e construção de conhecimento.

## **OBJETIVOS**

Oferecer oportunidades que facilitem o aprendizado dos alunos, assim possibilitando um processo de ensino-aprendizagem em que o educando se sinta valorizado no meio em que está inserido.

Incentivar a utilização dos jogos de forma coerente com os objetivos a serem alcançados e promover momentos de aprendizagens diferenciadas.

Além disso, pretende identificar aspectos e perspectivas nas produções existentes sobre o uso dos jogos no processo de ensino-aprendizagem de Matemática e revelar habilidades que focalizam o uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem de Matemática de crianças do Ensino Fundamental.

## **PROBLEMATIZAÇÃO**

Qual é o papel dos jogos no processo de ensino da Matemática? Para atender às dificuldades existentes no ensino-aprendizagem dos conteúdos matemáticos, necessita-se de propostas metodológicas e recursos didáticos que auxiliem o professor em sala de aula, como também os alunos na construção do seu conhecimento matemático. Neste contexto, o ensino dos jogos matemáticos desenvolve de forma positiva a participação dos alunos. É também nas brincadeiras que os alunos elaboram noções e constroem melhores relações práticas e sociais. Por esses aspectos, foi desenvolvido uma pesquisa de ensino das séries iniciais, de relevância pedagógica na contribuição dos jogos matemáticos no ensino. Com a aplicação dos jogos, buscou-se trabalhar habilidades na promoção cognitiva emocional, reflexiva, e raciocínio lógico. Também na organização, no aumento da criatividade melhorando a capacidade de resolver problemas.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A aprendizagem por meio dos jogos possibilita que o aluno aprenda de modo concreto e criativo o processo de ensino. Para isso, eles devem ser utilizados ocasionalmente para sanar as lacunas que se produzem na atividade escolar diária. Neste sentido, verificou-se que há três aspectos que justificam a incorporação do jogo nas aulas. São estes: o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais. Tal como preceitua Piaget (1973, p. 150)

Os métodos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar às realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores a inteligência infantil.

Piaget (1973), defende o uso de jogos como ferramenta aliada às práticas de ensino-aprendizagem. O uso dos jogos, o brincar é trazido como linguagem infantil amparados ao simbólico e a realidade da criança. Como afirmam os (Parâmetros em Ação), pelo MEC aos Educadores da Educação Infantil em 1999.

A utilização dos jogos na sala de aula pode ser um recurso metodológico eficaz e motivador do ensino-aprendizagem da Matemática. Assim, as brincadeiras adaptadas à Matemática podem obter grande avanço na percepção, concentração, conhecimento de espaço, tempo, seriação, operações, números, quantidade, força, localização, discriminação e velocidade, além de aprender a respeitar as exigências das normas e dos controles.

Smole (2007, p. 11) afirma que,

em se tratando de aulas de Matemática, o uso de jogos implica uma mudança significativa nos processos de ensino-aprendizagem que permite alterar o modelo tradicional de ensino, o qual muitas vezes tem no livro e em exercícios padronizados seu principal recurso didático. O trabalho com jogos nas aulas de Matemática, quando bem planejado e orientado, auxilia o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação e organização, que estão estreitamente relacionadas ao chamado raciocínio lógico.

As propostas pedagógicas devem ser elaboradas e realizadas na prática de maneira que atendam integralmente a criança em todos os seus aspectos físicos, éticos, sociais, afetivos e intelectuais. Grandó (2000, p. 24) ressalta que,

ao analisarmos os atributos e/ou características do jogo que pudessem justificar sua inserção em situações de ensino, evidencia-se que ele representa uma atividade lúdica que envolve o desejo e o interesse do jogador pela própria ação do jogo, e mais, envolve a competição e o desafio que motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação de tais limites na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para se arriscar.

Com isso, o jogo não tem só o poder de tornar as aulas mais dinâmicas, mas sim, ser útil para que o professor seja capaz de identificar as principais dificuldades dos seus alunos, servindo de diagnóstico de aprendizagem.

O jogo na Educação Matemática passa a ter o caráter de material de ensino quando é considerado promotor de aprendizagem, pois é jogando e brincando que todos irão se entender e compreender melhor. Dessa forma, quanto mais cedo forem trabalhados os conceitos matemáticos melhor será o resultado no futuro, quando os alunos terão que enfrentar a Matemática de forma mais complexa, no Ensino Fundamental e Médio.

Segundo o RCNEI (1998), o professor não deve achar que apenas com jogos a criança irá aprender Matemática; as brincadeiras e atividades lúdicas devem ser muito bem dirigidas e ter alguma finalidade.

O jogo pode tornar-se uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe serão decorrentes (RCNEI, 1998, p. 212).

O documento afirma que os conteúdos de Matemática devem ser selecionados levando em conta os conhecimentos que as crianças possuem, ampliando-os cada vez mais. De acordo com o documento, o ensino de Matemática tem como objetivo:

O desenvolvimento de situações envolvendo Matemática no dia a dia;

O conhecimento dos números;

O saber contar;

Noções de espaço físico, medidas e formas;

A estimulação da autoconfiança da criança ao se deparar com problemas e desafios.

Considera-se que a criança deve saber lidar com números e contagem e ter capacidade de resolver problemas utilizando as operações matemáticas. O RCNEI

afirma também que isso pode ser trabalhado por meio de contagem oral nas brincadeiras, jogos de esconder ou de pega-pega, brincadeiras e músicas que explorem os números e diferentes formas de contar. A compreensão dos números, bem como de muitas das noções relativas a espaço e forma, é possível graças às medidas.

As crianças exploram o espaço ao seu redor e, progressivamente, por meio da percepção e da maior coordenação de movimentos, descobrem profundidades, analisam objetos, formas, dimensões, organizam mentalmente seus deslocamentos. Aos poucos, também antecipam seus deslocamentos, podendo representá-los por meio de desenhos, estabelecendo relações de contorno e vizinhança. Uma rica experiência nesse campo possibilita a construção de sistemas de referências mentais mais amplos que permitem às crianças estreitar a relação entre o observado e representado (RCNEI, 1998, p. 230).

É pela curiosidade que as crianças vão explorando o mundo e descobrindo cada vez mais sobre ele, criando conceitos em jogos e atividades e relacionando-os com a realidade. O professor deve estar ciente de que considerar o que o aluno já sabe e aprofundar seus conhecimentos é a maneira mais adequada de desenvolver e estimular o aluno a sempre querer saber mais.

Para Vygotsky e Leontiev (1998, p. 23), "o jogo e a brincadeira permitem ao aluno criar, imaginar, fazer de conta; funcionam como laboratório de aprendizagem, permitem ao aluno experimentar, medir, utilizar, equivocarse e fundamentalmente aprender". Sendo assim, a utilização dos jogos como metodologia para o ensino-aprendizagem na sala de aula vem acontecendo de forma lenta, pois os alunos precisam de tempo para se acostumar às novas metodologias.

Os jogos, o lúdico, as brincadeiras são indissociáveis ao processo de aquisição do conhecimento. Esse conjunto aprimora a metodologia em sala de aula, amplia a forma de ensino-aprendizagem e o desenvolvimento das crianças.

O jogo de faz de conta é uma ferramenta importante para as leituras não convencionais do mundo e para a criação da fantasia. Possibilita à criatividade, a autonomia, a exploração de significados e sentidos. Articula-se com outras formas de expressão, atuando também sobre a capacidade da criança de representar e de imaginar (OLIVEIRA, 2002).

Segundo Oliveira (2002), trazer o jogo e a brincadeira como ferramentas no ensino possibilita a exploração dos sentidos. Pois o ensino da matemática de forma lúdica é um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento.

A participação nos jogos em grupo também auxilia em conquistas cognitivas, emocionais, morais e sociais para a criança. É um estímulo para o desenvolvimento de várias habilidades. A lei Federal 8069/90, Estatuto da Criança e do Adolescente, no capítulo II, artigo no inciso IV- Brincar, praticar esportes e diverte-se. A lei vem garantir as crianças o direito as brincadeiras as quais voltadas para a educação.

As leis e normas e diretrizes possibilitam aos educadores usar diversas ferramentas metodológicas no uso das brincadeiras e jogos como forma de garantia educacional. Derdyk (1989, p.73) menciona que a ação dos jogos possibilita uma série de relações que por vezes não conseguimos unir a outras atividades convencionais da sala de aula. Os jogos aplicados de maneira correta, planejada e articulada constrói um ambiente dinâmico e diversificado, tal como afirma Kishimoto (1994, p. 26), eis:

Assim como os jogos, as brincadeiras são de suma importância para o desenvolvimento da criança na educação infantil, pois através da mesma a criança aprende a respeitar regras e favorece a autonomia da criança. Os jogos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva.

Para Kishimoto (1996) o uso dos jogos como brincadeiras favorecem o desenvolvimento da criança na educação, aprendendo também regras ajudando na socialização e na autonomia.

Kishimoto (1996) relata que a inclusão do jogo em propostas pedagógicas aponta para a necessidade de um estudo nos tempos atuais. Os jogos usados de forma planejada e voltados para a educação têm o objetivo de desenvolver a criatividade e habilidades para se ter um melhor resultado na compreensão do conhecimento da disciplina e no convívio escolar.

O desenvolvimento cognitivo é parte significativa na formação do indivíduo com isso Vygotsky (1896-1924), explica a Zona de Desenvolvimento Proximal. a) Zona de desenvolvimento Real se resolve de forma individual, b) Zona de desenvolvimento Potencial se resolve o problema com a ajuda. Dessa forma o aprendizado autônomo deve ser estimulado, mas não excluindo o coletivo. O verdadeiro aprendizado deve ser compartilhado permitindo o desenvolvimento sistêmico. O uso do jogo se relaciona como um facilitador na participação social.

O uso de jogos no ensino da Matemática tem a finalidade de fazer com que os estudantes aprendam essa disciplina e gostem, mudando a rotina da classe e despertando o interesse do estudante. A aprendizagem por meio de jogos, como

dominó, tangran, dobradura, unô, “palitinho”, memória, e outros, permitem que o estudante faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Para isso, eles devem ser utilizados como recursos para enriquecer e facilitar a construção do conhecimento na atividade escolar diária. Nestas condições, foi verificado que há três aspectos explicam a inclusão do jogo nas aulas. São eles, o caráter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais.

Borlin (1996) afirma que “Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos estudantes que temem a Matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la.” (1996, p. 53). Ao usar os jogos de maneira que possa levar as crianças brincando e aprendendo sem que elas percebam o grau de dificuldade na aprendizagem. Desta forma os jogos contribuem para o desenvolvimento intelectual, pois através da manipulação de materiais variados a criança poderá reinventar coisas, reconstruir objetos, fazer relações com situações reais, aprender as regras dos mais velhos, desenvolver sua linguagem.

## **METODOLOGIA**

As atividades serão desenvolvidas na Programação da escola na ‘semana da matemática’. Os professores das turmas do Fundamental, planejaram as aulas de matemática com o uso dos jogos lúdicos, com brincadeiras, criação de jogos com materiais recicláveis e premiações.

De Início, será realizado um levantamento prévio dos conhecimentos matemáticos dos alunos com avaliação diagnóstica, observações, participação, aulas e dinâmicas.

Conforme o planejamento da escola, se deu início as ações práticas com uso de jogos de regras durante duas semanas.

Na primeira turma será aplicado os jogos de boliche, explicado as regras, dividindo os grupos e o tempo de realização.

Sobre o Jogo de Boliche, há muitas contradições sobre sua criação e origem. O jogo é bastante popular e reconhecido em diversos lugares como uma modalidade de esporte. Regras:

a. Os alunos são convidados a contar quantos pinos derrubam e depois verbalizam o resultado para o grupo. Durante a brincadeira, eles também exercitam

atenção e respeito de tempo enquanto esperam sua vez.

b. O boliche favorece a melhora de habilidades motores, física e lógicas.

Na segundo turma, será utilizado o material dourado, com objetivo de criação e reconhecimento das formas geométricas.

O Jogo com Material Dourado, idealizado pela educadora e médica italiana Montessori (1870-1952), material dourado é considerado um dos materiais utilizados para desenvolver habilidades matemática, em princípio, especificado para o campo da aritmética. Nesse sentido, interessa para as aulas práticas, em particular o material dourado (termo original de “material de contas douradas”) que são pequenos cubos de madeira que possibilitam a formação de cubo, barra, placa e cubão, em prol do aprendizado do sistema de numeração das unidades, dezenas e centenas.

Regras:

a) O professor devesse dividir os alunos em grupos de 4 integrantes cada.

b) Em seguida, distribuir a cada grupo uma caixa contendo o material dourado.

Deixar que os alunos explorem o material livremente.

c) Após a exploração, apresentar as peças que formam o material dourado e o nome de cada uma delas.

As atividades com o jogo material dourado estimulam as habilidades com numeração e percepção.

Na terceira, aplicado o jogo com triângulos, e sucessivamente utilizado nas demais turmas dos anos iniciais. Os jogos contribuíram no desenvolvimento das ações propostas, com exploração de formas, cálculos, estimulou a compreensão das operações, raciocínio rápido e lógico.

No contexto remoto, o uso de recursos digitais é fundamental na continuação e promoção do ensino

## **RECURSOS**

Papel ofício, cartolinas, caneta, garrafa pet, emborrachado, argolas, ábaco, material dourado, figuras com os sólidos geométricos, dados e etc.

## **AVALIAÇÃO**

A avaliação das atividades, será feita através das observações dos professores



durante a realização dos jogos matemáticos, onde serão analisadas as habilidades desenvolvidas pelos alunos e a aprendizagem dos conteúdos matemáticos com o uso dos jogos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O objetivo do estudo é contribuir na promoção do ensino da matemática, mas também, na desconstrução de barreiras sobre a compreensão da mesma. O ensino da matemática por meio dos jogos possibilita a prática de habilidades que contribui no desenvolvimento e na motivação dos alunos com as atividades. O jogo é muito antigo na presença social e cultural em todo o mundo, mas, no contexto escolar, é algo que precisa ser melhor vivenciado e estudado por parte de professores e de pesquisadores da área de Educação. O uso dos jogos no ensino da matemática, reforça a sua importância como importante viés de pesquisa, pois permite novas alternativas de ensino-aprendizagem.

## **REFERÊNCIAS**

**BORIN. A utilização de materiais pedagógicos e jogos educacionais na disciplina de matemática.**2007.

**BRASIL. Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI).** Brasília: MEC, 1998.

**DERDYK. Reafirmando o Lúdico como estratégia.**1989, p.73.

**GRANDO, R. C. A. O conhecimento matemático e o uso dos jogos na sala de aula.** Tese (Doutorado em Educação), Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

**KISHIMOTO, T.M. O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994. 63 p. Disponível em <https://amazona.com.br> Acesso 04 de set. de 2023.

**PIAGET .O conhecimento em Jean Piaget e a educação escolar.** UNIFAFIBESP.1973, p. 150.

**OLIVEIRA. Jogo e brincadeira.**2002, p.90. Disponível em <https://www.avm.edu.br> Acesso em 04 de set.2023.

**SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; CÂNDIDO, Patrícia. Jogos de Matemática de 1° a 5° ano.** Porto Alegre: Artmed, 2007.

VYGOTSKY, L. S.; LEONTIEV, Alexis. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Edusp, 1998.

VYGOTSKY, (1896-1924), **A Zona de Desenvolvimento Proximal: Criando Relações**.n° 74, São Paulo: Fundação Carlos Chagas, Agosto de , 1990, pp. 71-77.

ISBN 978-659816984-8



9 786598 169848