

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UFMG
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM DOCÊNCIA NA
EDUCAÇÃO BÁSICA

Kênia Silva Ferreira

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Belo Horizonte

2015

Kênia Silva Ferreira

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho do Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Alfabetização e Letramento, pelo Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação/ Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador (a): Josiley Francisco de Souza

Belo Horizonte

2015

Kênia Silva Ferreira

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho do Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Alfabetização e Letramento, pelo Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação/ Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador (a): Josiley Francisco de Souza

Aprovado em 10 de maio de 2015.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Josiley Francisco de Souza – Faculdade de Educação da UFMG

Prof.^a Dr.^a. Elaine Maria da Cunha Morais - Centro Universitário Estácio de Sá

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador professor Josiley Francisco de Souza pela constante orientação, dedicação neste trabalho, mas sobretudo pela paciência e interesse em ajudar.

A minha família que se dispôs e incentivou para a conclusão de mais um trabalho acadêmico.

Gostaria de agradecer a algumas pessoas como minha vice-diretora Maria Lúcia e as

amigas que me incentivaram e deram muita força nos momentos em que estive desanimada e mal humorada.

Agradeço as professoras Adislaine e Cristiana pelos momentos maravilhosos com os alunos(as) de cinco anos.

A DEUS, por ter me guiado e mostrado o caminho, por me sustentar nos momentos difíceis.

RESUMO

Este trabalho é resultado de um plano de ação e intervenção da prática pedagógica, em que se faz a análise da utilização do lúdico no processo de alfabetização e letramento por professores e alunos de cinco anos da educação Infantil da UMEI Solar Rubi da Rede Municipal de Belo Horizonte. O principal objetivo foi analisar a utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento na educação infantil. Baseando-se nos estudos dos teóricos na área de alfabetização, letramento e do brincar, serão descritas algumas práticas pedagógicas que foram desenvolvidas no decorrer do trabalho que contribuíram para o processo de ensino/aprendizagem.

PALAVRAS – CHAVES: ALFABETIZAÇÃO, LETRAMENTO, LÚDICO E EDUCAÇÃO INFANTIL

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	07
2 A INFÂNCIA E O LÚDICO	
2.1 CONCEPÇÕES DE EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL.....	11
2.2 UM BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL EM BELO HORIZONTE.....	13
2.3 O LÚDICO (JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS).....	15
2.4 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....	21
3 NOVAS PERSPECTIVAS PARA OS PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO	
3.1 O USO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....	26
3.2 O USO DO LÚDICO NO PLANEJAMENTO ESCOLAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	29
4 O LÚDICO COM CRIANÇAS DE CINCO ANOS: POR UMA PROPOSTA DE PLANO DE AÇÃO POR MEIO DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS	
4.1 CARACTERIZAÇÃO DA UMEI SOLAR RUBI.....	33
4.1.1 PERFIL DA TURMA – TURMA DA BORBOLETA.....	37
4.1.2 ANÁLISE DA AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA.....	39
4.2 ALTERNATIVAS DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA FAIXA ETÁRIA DE CINCO ANOS.....	41
4.2.1 ANÁLISE DAS ATIVIDADES E OFICINAS DESENVOLVIDAS.....	42
4.4 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS.....	46
4.4.1 ANÁLISE DA ENTREVISTA COM OS ALUNOS (AS).....	47
4.4.2 ANÁLISE DA ENTREVISTA COM AS PROFESSORAS.....	49
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54
ANEXOS	

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho analisa as contribuições do lúdico no processo de alfabetização e letramento na educação infantil, a partir da utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras pelos professores com seus alunos em sala de aula e nos espaços externos da UMEI (Unidade Municipal de Educação Infantil) Solar Rubi, tendo como espaço de observação uma turma de cinco anos de idade.

Os objetivos deste estudo foram:

- Identificar jogos, brinquedos e brincadeiras utilizados pelas professoras no processo de alfabetização e letramento na turma de cinco anos.
- Levantamento de dados através pesquisa de campo, questionários, entrevistas e observação do uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras na turma de cinco anos.
- Elaborar e aplicar diferentes oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras na turma de cinco anos.

A metodologia utilizada neste trabalho foi pautada em pesquisa bibliográfica, através de autores e seus referenciais teóricos, analisando a utilização do lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras) no processo de alfabetização e letramento na educação infantil.

O plano de ação foi aplicado na turma de cinco anos, no período do segundo semestre de dois mil e quatorze, vivenciada através das propostas das Proposições Curriculares de Belo Horizonte, que contemplam as diversas áreas de conhecimento que sustentam as concepções que se expressam por meio das sete múltiplas linguagens.

O método de pesquisa utilizado se constitui em quatro etapas a partir dos seguintes procedimentos:

- 1º - Pesquisa de campo caracterização da turma e da UMEI.
- 2º - Observação da pratica pedagógica dentro de sala e nas áreas externas da UMEI.
- 3º - Entrevista com professoras e alunos.
- 4º - Aplicação e análise das oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras.

O universo lúdico é onde a criança dialoga com si própria e com o outro, desde seu nascimento e entra em contato com o mundo simbólico com as

interações que ela estabelece com seu meio cultural e com as pessoas com que convive.

Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê” (VYGOTSKY, 1998, p. 127). No brincar, a criança consegue separar pensamento (significado de uma palavra) de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas. Por exemplo: um pedaço de madeira torna-se um boneco. Isso representa uma grande evolução na maturidade da criança.

O brincar faz parte e é uma atividade inerente das crianças, principalmente durante educação infantil que estabelece a primeira etapa da Educação Básica, que na Rede Municipal de Belo Horizonte atende de as crianças de zero a cinco anos e reconhece a oportunidade de acesso e permanência sendo essencial, respeitando a diversidade de ritmos de aprendizagem como elemento fundamental a ser considerado para o desenvolvimento integral das crianças, levando em consideração sua formação humana: física, cognitiva, emocional e social.

No documento *Proposições Curriculares para a Educação Infantil da Prefeitura de Belo Horizonte*, enfatiza que:

Brincar é direito da infância”. Essa é, portanto, a primeira razão para que se defenda em todas as instâncias da sociedade que a criança tenha tempo, espaço e liberdade para brincar (2014, p. 92).

Buscando seguir na direção contrária à naturalização do lugar e da função da brincadeira, do brinquedo, do jogo e da ludicidade no cotidiano das instituições educativas e, principalmente, compreendendo a importância e o significado desta atividade na infância, é que o documento *Proposições Curriculares para a Educação Infantil de Belo Horizonte* estabelece o brincar como um de seus eixos estruturadores.

O significado do termo “lúdico” é o mais abrangente de todos, referindo-se às brincadeiras, jogos e histórias. Segundo Huizinga (1980, p. 24), o lúdico situa-se como um elemento da cultura presente em todas as formas de organização social, das mais primitivas às mais sofisticadas. Este aspecto cultural é dotado de característica significativa, ou seja, sua essência não é material, mas conceitual.

A ludicidade é um tema bastante interessante e muito abrangente, pois o lúdico é uma excelente ferramenta para o professor em todas as etapas da educação. Desenvolver um trabalho pedagógico com uma proposta lúdica, na sala de aula, oferece inúmeras possibilidades de brincar e aprender ao mesmo tempo.

Aprender brincando enriquece o trabalho do professor, e contribui para o desenvolvimento integral da criança, desenvolvendo nela o gosto, a alegria e o prazer em aprender. Além de aproximar, ampliando os laços de afetividade entre aluno e educador.

A Prefeitura de Belo Horizonte através das UMEIs valoriza essa etapa como parte das ações pedagógicas dedicadas à melhoria da qualidade do atendimento e do ensino na educação infantil, visando assegurar o desenvolvimento integral de cada criança, respeitando suas capacidades e habilidades, e é dividido em dois ciclos iniciais da infância:

- 1º ciclo: crianças de zero a três anos;
- 2º ciclo: crianças de três a cinco anos.

O brincar é um importante eixo de comunicação e expressão, por intermédio do qual a criança reproduz por meio do convívio escolar um aprendizado prazeroso, não sendo somente lazer, mas sim, um ato de aprendizagem vivenciada através das proposições curriculares que contemplam as diversas áreas de conhecimento que sustentam as concepções que se expressam por meio das sete múltiplas linguagens:

- 1- linguagem corporal;
- 2- linguagem oral;
- 3- linguagem musical;
- 4- linguagem matemática;
- 5- linguagem escrita;
- 6- linguagem plástica visual;
- 7- linguagem digital.

O documento Proposições Curriculares para a Educação Infantil visa ao diálogo que integre todas as linguagens como expressões do patrimônio cultural que as crianças têm direito de conhecer e de se apropriar.

A inserção da brincadeira na rotina educacional deve se dar não no sentido de colocá-la num papel secundário, como instrumento aplicado ao processo de ensino-aprendizagem, mas num sentido mais abrangente, que coincida com a finalidade geral da educação: a saber, possibilitar o desenvolvimento pleno das crianças em todas as suas dimensões.

Portanto, se espera com este trabalho abrir caminhos para um importante debate entre o uso do lúdico e a aprendizagem significativa na educação infantil, proporcionando uma experiência na utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento na turma de cinco anos, como forma de repensar ações educativas realizadas pelas professoras que levem as crianças a se tornarem agentes de construção do seu processo de ensino aprendizagem no dia a dia na UMEI.

2 A INFÂNCIA E O LÚDICO

2.1 CONCEPÇÕES DE EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL

A educação infantil sofreu grandes transformações nos últimos tempos. O processo de aquisição de uma nova identidade para as instituições educacionais que atendiam crianças foi longo e difícil. Durante esse processo surge uma nova concepção de infância e de criança, totalmente diferente da visão tradicional. A criança há alguns séculos atrás, era vista como um adulto em miniatura, e por isso não necessitava de atenção especial. Áries (1981, p. 99) estudou obras de artes medievais e constatou que a infância, enquanto fase específica da vida como vemos hoje, não existia neste período.

Durante muito tempo, o cuidado e a educação das crianças pequenas eram vistas como tarefas da família, principalmente das mães e de outras mulheres que só cuidavam. Depois do desmame, a criança era percebida como um pequeno adulto com responsabilidades e deveres a cumprir dentro da família, quando já alcançava certo grau de independência, passavam a ajudar os adultos nas atividades cotidianas e a aprender o básico para sua inserção social. Não se considerava a identidade e as especificidades da criança.

De um ser sem importância, a criança era vista como um adulto em miniatura, quase imperceptível, a criança com o passar dos tempos, começa a ocupar um maior destaque na sociedade com um novo olhar. Para entender melhor essa questão é preciso fazer um levantamento histórico sobre o sentimento de infância, procurar defini-lo, registrar o seu surgimento e a sua evolução. Segundo Áries (1981, p. 99) "o sentimento de infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças, corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem".

Segundo Áries (1981, p. 99), até o século XVII, a socialização da criança e a transmissão de valores e de conhecimentos não eram assegurados pelas famílias. A criança era afastada cedo de seus pais e passava a conviver com outros adultos que cuidavam dela ou ajudando-os em suas tarefas. A partir daí, não se distinguia mais desses. Nesse contato, a criança passava dessa fase direta para a vida adulta.

A história da educação infantil no Brasil, de certa forma, acompanha os parâmetros mundiais, com suas características próprias, acentuada por forte assistencialismo e o atendimento das crianças em instituições religiosas. Na metade do século XX, com a crescente industrialização e urbanização no nosso país, a mulher começa a ter uma maior inserção no mercado de trabalho, o que provoca um aumento de outras instituições que tomam conta de crianças pequenas. A creche no Brasil surge acompanhando a estruturação do capitalismo, do avanço da urbanização e a da necessidade da força de trabalho operário.

Em 1988 a Constituição Federal definiu a creche e a pré-escola como direito da família e dever do Estado, esta conclusão é extraída do artigo 7º, inciso XXV, que relata:

Art. 7º São direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visem à melhoria de sua condição social:
XXV - assistência gratuita aos filhos e dependentes desde o nascimento até 5 (cinco) anos de idade em creches e pré-escolas.

E diante da Constituição, a educação infantil passa a fazer parte da educação e afasta-se um pouco do setor de assistência. Em 1996, dispõe a Lei Ordinária Federal nº. 9.394/96 (Lei de Diretrizes Básicas da Educação - LDB) que cita no:

Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.
Art. 30 - A educação infantil será oferecida em:
I - creche ou entidades equivalentes, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade;
II - pré-escolas, para as crianças de quatro a seis anos de idade.

A escolha do material e da brincadeira deve ser condizente com a proposta temática trabalhada pela turma conforme sua especificidade e idade cronológica. A pesquisa de brincadeiras pedagógica é extensa, vários autores se dedicaram a publicações de guias que possam auxiliar o professor na escolha da brincadeira. Uma característica importante nessa pesquisa é a presença de jogos tradicionais infantis que remetem a história do nosso país através do folclore. O tradicionalismo e a cultura popular trabalhados dentro da sala de aula preservam o nosso patrimônio imaterial, além de conscientizar as crianças de uma forma divertida.

Sendo assim, não deve ser negada à criança espaço e oportunidade de brincar como forma de se desenvolver e aprender, pois o “brincar” faz parte de sua essência, de seus direitos e da sua cultura. A escola é um espaço privilegiado para o resgate da cultura do brincar, pois este se constitui um direito e, portanto, deve fazer parte do cotidiano infantil. A esse respeito, o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (1998, v.1, p. 13) também diz: “o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil”.

Entretanto, com essas mudanças, o Brasil avançou significativamente em relação à legislação que diz respeito ao direito da criança a uma educação infantil de qualidade, porém ainda deixa muito a desejar. Ainda, há um grande descompasso entre o discurso e a realidade e o número de vagas para este atendimento. O que temos em relação às orientações do MEC são documentos que orientam e garantem um trabalho voltado ao desenvolvimento integral da criança como cidadã, proporcionando a ela um convívio de interação por meio de um currículo, propostas pedagógicas e profissionais qualificados que possibilitam a valorização do direito social e humano de serem educadas, cuidadas e valorizadas dentro das suas especificidades.

2.2 UM BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL EM BELO HORIZONTE

O documento Proposições Curriculares para a Educação Infantil de 2014, Volume 1, está pautado na compreensão das crianças como sujeitos competentes, ativos, que atuam no mundo de maneira progressivamente mais ampla e mais refinada a partir de suas aprendizagens e de seu desenvolvimento. Processos possibilitados pelas interações estabelecidas entre as crianças, os artefatos culturais, as outras pessoas, o mundo. E cita o histórico da educação infantil na rede e seus fundamentos.

Com as novas legislações a criança, para a educação infantil, passa a ser vista como ser social, que tem direito à ampliação de seu universo pessoal, seu cuidado que necessita de uma educação específica e de qualidade.

No documento Proposições Curriculares para a Educação Infantil de 2014, no volume 01, cita que, a educação infantil em Belo Horizonte já acontecia desde 1980 em alguns jardins públicos e em creches, conveniados ou não. O reconhecimento da

educação infantil como primeira etapa da educação básica, faz com que a importância desta etapa fosse valorizada e não fosse mais assistencialista. No entanto, o número de crianças atendidas era muito pequeno diante da demanda. A fim de cumprir as exigências da LDB 9.394/96, a Prefeitura de Belo Horizonte - PBH precisou ampliar o número de vagas para este atendimento e teve que escolher qual concepção de educação infantil guiaria suas ações. A partir de 2003 e do Programa Primeira Infância, o governo municipal institucionalizou uma política pública voltada para a educação infantil que se fortaleceu e obteve reconhecimento nacional.

A primeira escola de Educação Infantil a divulgar o seu Projeto Político Pedagógico foi o Jardim Municipal Maria Sales Ferreira, em 1990. A instituição se destacou nesse processo, demonstrando organização interna e coletiva construída para efetivar a elaboração, sistematização e implementação de sua proposta pedagógica, contribuindo e impulsionando movimento semelhante nas outras escolas de Educação Infantil (2014, vol.01, p.28).

Em 1994, foram criados os Centros de Educação Infantil (CEIs), também começou o Seminário Infância na Ciranda da Educação. Este seminário, realizado a partir de 1994, destinava-se aos profissionais que atuavam na Educação Infantil da RME (Rede Municipal de Educação) e nas creches conveniadas. Posteriormente, com a constituição do Sistema Municipal de Ensino de Belo Horizonte, em 1998, todas as instituições de Educação Infantil da cidade foram incorporadas.

As primeiras UMEIs (Unidades Municipais de Educação Infantil) começaram a funcionar em 2004, nos últimos anos a Prefeitura de Belo Horizonte está investindo fortemente na expansão da oferta da educação infantil, para crianças de zero até cinco anos e oito meses. Para tanto, está ampliando significativamente o número de vagas, que hoje em 2014 são consideradas escolas modelo para todo o país. Em 2012, a Prefeitura firmou a primeira Parceria Público-Privada do país para a construção de novas UMEIs, um projeto considerado inédito e inovador no mundo. As primeiras unidades já ficaram prontas a partir de 2013.

O profissional que atende essa demanda necessita de formação, e é justificada pela complexidade e especificidade encontrada na tarefa de cuidar e educar como práticas indissociáveis para as crianças pequenas. A partir da escolha desta concepção, a RME/BH escolheu o perfil das profissionais que atuariam neste nível de ensino. Em novembro de 2003 a PBH criou o cargo de Educadora Infantil

pela Lei nº. 8.679/03 e a Lei nº. 7.235/96, que dispunha sobre o plano de carreira das servidoras da educação, passam a vigorar da seguinte maneira:

1. Professor Municipal

Habilitação Mínima: curso de nível superior com habilitação para o magistério, assegurados os direitos do servidor investido no cargo de Professor Municipal.

(...)

5. Educador Infantil

Habilitação Mínima: curso de nível médio completo na modalidade normal

(...)

(Belo Horizonte, Anexo II, Lei nº. 7235/96).

A educação voltada para as crianças menores de seis anos de idade só ganhou notoriedade quando esta passou a ser valorizada pela sociedade, se não houvesse uma mudança de postura em relação à visão que se tinha de criança, a Educação Infantil não teria mudado a sua forma de conduzir o trabalho docente, e não teria surgido um novo perfil de educador para essa etapa de ensino. Não seria cobrado dele especificidade no seu campo de atuação, e a criança permaneceria com um atendimento voltado apenas para questões físicas, tendo suas outras dimensões, como a cognitiva, a emocional e a social despercebidas. A Prefeitura Municipal de Belo Horizonte trabalha tendo como proposta pedagógica o cuidar e o educar de maneira indissociável.

2.3 O LÚDICO (JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS)

A autora Kishimoto (1994, p. 30.) é outra referência importante que temos em nossas pesquisas sobre brincadeiras pedagógicas. Segundo a autora, hoje em dia encontramos uma variedade de tipos de brincadeiras que estimulam o desenvolvimento da criança. Assim como Gilles Brougère, Kishimoto (1994, p. 30.) considera essencial a definição de determinados termos que para a sociedade podem possuir o mesmo significado: jogo, brinquedo e brincadeira.

O Lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras) é um importante eixo de comunicação e expressão na etapa da infância, onde a criança reproduz por meio destes atos acontecimentos da sua vida e do seu cotidiano, é a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos e o raciocínio. Os jogos, brinquedos e

brincadeiras são ferramentas importantes para o desenvolvimento social, cultural e cognitivo, tendo como base o professor como mediador nas aprendizagens no contexto escolar.

Kishimoto (2011, p. 21) observa que “hoje, a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil”.

É necessário definir/conceituar o que é jogo, brinquedo e brincadeira; segundo Friedmann (2006, *apud* TEIXEIRA, 2012, p. 20-21).

- Jogo - é uma atividade de ação prática recreativa com regras ou sem elas.
- Brinquedos – é o objeto usado como metodologia para a criança por meio de representações, ou seja, a imaginação passa a representar o momento vivido pela ela.
- Brincadeiras – é o ato de brincar, pode ser tanto coletiva quanto individual, pode utilizar um objeto ou não.

A análise do brincar na educação infantil será efetuada nos artigos 9º a 12º das Diretrizes Curriculares de Educação Infantil. Segundo o artigo 9º, os eixos norteadores das práticas pedagógicas devem ser as interações e a brincadeira, indicando que não se pode pensar no brincar sem as interações:

- Interação com a professora — O brincar interativo com a professora é essencial para o conhecimento do mundo social e para dar maior riqueza, complexidade e qualidade às brincadeiras. Especialmente para bebês, são essenciais ações lúdicas que envolvam turnos de falar ou gesticular, esconder e achar objetos.
- Interação com as crianças — O brincar com outras crianças garante a produção, conservação e recriação do repertório lúdico infantil. Essa modalidade de cultura é conhecida como cultura infantil ou cultura lúdica.
- Interação com os brinquedos e materiais — É essencial para o conhecimento do mundo dos objetos. A diversidade de formas, texturas, cores, tamanhos, espessuras, cheiros e outras especificidades do objeto são importantes para a criança compreender esse mundo.
- Interação entre criança e ambiente — A organização do ambiente pode facilitar ou dificultar a realização das brincadeiras e das interações entre as crianças e adultos. O ambiente físico reflete as concepções que a instituição assume para educar a criança.
- Interações (relações) entre a Instituição, a família e a criança — A relação entre a instituição e a família possibilita o conhecimento e a inclusão, no projeto pedagógico, da cultura popular e dos brinquedos e brincadeiras que a criança conhece.

Kishimoto (2011, *apud* Campagne, 1998, p. 21), que sugere critérios básicos para que o trabalho pedagógico com o brinquedo seja executado de forma correta:

- 1 - o valor experimental- permitir a exploração e a manipulação,
- 2 - o valor da estruturação - dar suporte a construção da personalidade infantil,
- 3 - o valor de relacionar e colocar a criança em contato com seus pares e adultos, com os objetos e com o ambiente em geral para propiciar o estabelecimento de relações,
- 4 - o valor lúdico - avaliar se os objetos possuem as qualidades que estimulam o aparecimento da ação lúdica.

Kishimoto (2011, p. 21), diferencia jogo – um fato social, que apresenta um sistema de regras para sua utilização e inclui vários fenômenos e objetos – de brinquedo e brincadeira:

O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a *brincadeira*? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.

Os jogos e brincadeiras na educação infantil proporcionam um rico suporte pedagógico, pois é através desses métodos de ensino que podemos analisar a socialização, a afeição, a motivação e a cognição das crianças para acompanhar o desenvolvimento e as habilidades integradas de cada faixa etária, proporcionando descobertas de novos conhecimentos e desenvolvimento de muitas habilidades de forma natural e agradável.

Os tipos de brinquedos e brincadeiras, segundo Kishimoto (2006, p. 36-40) são divididos em algumas modalidades de brincadeiras presentes na educação infantil:

- a) O brinquedo ou jogo educativo ao assumir a função lúdica, o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente, e ao assumir a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.
- b) A brincadeira tradicional infantil é um tipo de jogo livre e espontâneo, no qual a criança desenvolve formas de convivência social e permite o prazer de brincar.
- c) A brincadeira de faz-de-conta é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Contudo, é importante ressaltar que essa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado de objetos, de situações, é criando novos significados que se

desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade da criança. Ao brincar de faz-de-conta a criança está aprendendo a criar símbolos.

d) As brincadeiras ou jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimulando a criatividade e desenvolvendo as habilidades da criança.

O Ministério da Educação estabeleceu através do documento “Brinquedo Adequado à Instituição de Educação Infantil”, disponível na Internet, critérios para compra de brinquedos com recursos próprios ou outros recursos. E estabelece critérios de escolha como:

- Atender a faixa etária recomendada;
- Atender às normas de segurança;
- Possuir selo do INMETRO;
- Não conter peças pequenas - menores de 3 anos;
- Ser um produto para uso coletivo;
- Ter costuras reforçadas;
- Produtos em madeira não devem ter pregos;
- Acabamento arredondado nos cantos;
- Não ser tóxico;
- Ser leve para facilitar o manuseio

IDADES CRONOLÓGICAS	SUGESTÕES DE BRINQUEDOS E MATERIAIS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL
 <p data-bbox="272 1727 671 1816">FIGURA 01: Bebês (0 a 1 ano e meio de idade)</p> <p data-bbox="277 1890 667 1924">Berçário - UMEI Solar Rubi</p>	<p data-bbox="719 1458 1366 1935">Chocalhos, brinquedos musicais, mordedores, móveis, livrinhos de pano ou plástico, bolas com texturas diferentes para serem agarradas com as duas mãos. Objetos com diferentes texturas (mole, rugoso, liso, duro) e coloridos, que fazem som (brinquedos musicais ou que emitem som), de movimento (carros e objetos para empurrar), para encher e esvaziar.</p>



FIGURA 02: Crianças pequenas
(1 ano e meio a 3 anos e 11
meses de idade)



FIGURA 03: 01 ano de idade
UMEI Solar Rubi



FIGURA 04: 02 anos de idade
UMEI Solar Rubi

Brinquedos de encaixe, bonecas e bichos de pelúcia feitos de materiais atóxicos, livros e álbuns de fotografia com ilustrações dos familiares e objetos conhecidos, estruturas com blocos de espuma para subir, descer, entrar em túneis. Nesta idade deve-se ensinar a criança a organizar e recolher os brinquedos.



FIGURA 05: 03 anos de idade
UMEI Solar Rubi

Crianças Maiores
(4 e 5 anos e 11 meses de
idade)



FIGURA 06: 04 anos de idade
UMEI Solar Rubi



FIGURA 07: 05 anos de idade
UMEI Solar Rubi

Esta é a fase do mundo imaginário, sua criatividade está se desenvolvendo. Os brinquedos nesta fase devem auxiliar a criança a entrar no mundo da fantasia: dinheirinho de brinquedo, caixa registradora, casas de boneca com móveis, telefone entre outros. E brinquedos com direcionamento ou intencionalidade como boliches, jogos de percurso, memória, quebra-cabeça, dominó, blocos lógicos, loto, livros infantis e letras móveis. E atividades ao ar livre ou em rodas de conversa.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998, p. 27, v. 01), descreve que:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Para Vygotsky (1991, p. 23.), a interação (principalmente a realizada entre indivíduos face a face) tem uma função central no processo de internalização. "O caminho do objeto até a criança e desta até o objeto passa por outra pessoa". Por isso, o conceito de aprendizagem mediada confere um papel privilegiado ao professor.

No entanto, a inserção da brincadeira na rotina educacional deve se dar não no sentido de colocá-la num papel secundário, como instrumento aplicado ao processo de ensino-aprendizagem, mas num sentido mais abrangente, que coincida com a finalidade geral da educação: o saber, possibilitar o desenvolvimento pleno das crianças em todas as suas dimensões. É através do lúdico que o professor dentro do seu planejamento pedagógico, tende a levar a criança a resolver hipóteses, conflitos e desenvolve sua criatividade. E neste período que cada uma delas apresenta um aprendizado significativo, ela consegue se comunicar consigo mesma e com o mundo que o cerca.

2.4 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Inúmeros termos são utilizados quando nos referimos ao fenômeno lúdico, tais terminologias muitas vezes não são muito claras e diversos autores apontam para a dificuldade em defini-las, Kishimoto (2011, p. 32.), mostra que o brincar ao longo da história da humanidade é relacionado à criança e à educação e defini a dificuldade em discernir o jogo, brinquedo e brincadeira.

Para Kishimoto (2011, p. 32), jogo, brinquedo e brincadeira são conceitos que variam de acordo com o contexto em que estão inseridos. Por exemplo, a boneca é um brinquedo quando uma criança brinca de "filhinha", todavia este mesmo objeto em certas tribos indígenas torna-se um símbolo de divindade, objeto de adoração.

A educação infantil primeira etapa da educação básica, tem como foco o desenvolvimento físico, psicológico, intelectual e social da criança. As atividades realizadas são um complemento à ação das famílias e das comunidades. Crianças de zero a três anos podem frequentar as creches ou instituições equivalentes. No caso de crianças entre quatro e cinco anos de idade, o ensino é realizado em pré-escolas, e em Belo Horizonte há as UMEIs (Unidades Municipais de Educação Infantil).

Considerar o brincar um dos eixos estruturadores do trabalho pedagógico na educação infantil não é uma proposta simples. Na maioria das vezes, os professores e educadores compreendem por trabalho pedagógico as práticas em que estão envolvidos conceitos referentes a alguma das clássicas áreas do conhecimento como matemática, ciências naturais/sociais, língua e linguagem.

São numerosas e variadas as experiências expressivas, corporais e sensoriais proporcionadas às crianças pelo ato de brincar sozinho ou em grupo. Não se podem planejar práticas pedagógicas sem conhecer o perfil da criança e da sua turma. Cada uma possui suas especificidades e tem preferências conforme sua singularidade. Em qualquer agrupamento infantil, as crianças avançam em ritmos e tempos diferentes. Dispor de um tempo mais longo, em ambientes com variedade de brinquedos, atende aos diferentes ritmos das crianças e respeita a diversidade de seus diversos interesses.

Uma criança quando brinca, conforme Kishimoto (2011, p. 35), deixa explícita a representação dos objetos diante da atividade desenvolvida. A representação de papéis torna-se evidente, pois em uma situação de brincadeira a menina torna-se mãe, irmã, professora, médica e o menino por sua vez vira o papai, o índio, o bombeiro entre outros.

Segundo Bomtempo (2011, p. 63-80), há várias denominações para retratar a representação de papéis das brincadeiras infantis, descrevendo-as da seguinte maneira: jogo imaginativo, o jogo de faz de conta, jogo de papéis ou jogo sociodramático. Dentre os termos apresentados pela autora o que mais se destaca é o jogo de faz de conta, devido à sua eficácia na promoção do desenvolvimento afetivo, social e cognitivo da criança.

É importante que o professor procure sempre observar, acompanhar e participar do brincar da criança para criar vínculos, fazer mediações:

1. **Observar:** olhar a criança para ver o que ela já sabe fazer e quais são suas atividades favoritas;
2. **Acompanhar:** juntar-se ao brincar da criança; o professor pode aumentar a complexidade do brincar, mas deve deixar a criança controlar e determinar a direção do brincar;
3. **Ser criativo:** o professor deve redescobrir a criança dentro de si e experimentar novas formas de brincar com o brinquedo; usar o brinquedo como suporte para descobrir muitas maneiras de brincar com as crianças.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (Brasil, 1998, p. 29, v. 01) descreve que:

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes materiais adequados, assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis. Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

Conforme Vygotsky (1998, p. 126), “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”, e para Kishimoto (1998, p. 32.) o brinquedo é compreendido como um objeto suporte da brincadeira, ou seja, brinquedo aqui estará representado por objetos como piões, bonecas, carrinhos entre outros. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São denominados de brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos, é o caso dos exemplos acima, piões, bonecas, carrinhos e tantos outros.

Os brinquedos quando são utilizados com o enfoque de aprendizado de conhecimento e desenvolvimento de habilidades, deixam de ser somente um objeto para o ato de brincar e começam a ser vistos como material pedagógico; e o professor deve mediar essa ação em busca de finalidades específicas para dada atividade. O professor tem um papel muito importante na educação infantil, pois ele é o mediador entre a criança e o conhecimento, proporcionando situações de

aprendizagem para desenvolver as capacidades afetivas, cognitivas, emocionais e sociais.

O jogo implica para a criança mais que o simples ato de jogar, é através dos jogos que ela se expressa e conseqüentemente se comunica com o mundo; ao jogar a criança aprende e investiga o mundo que a cerca, toda e qualquer atividade lúdica deve ser respeitada. O papel do professor durante o processo didático-pedagógico é provocar participação coletiva e desafiar o aluno a buscar soluções. Através do jogo que se pode despertar na criança um espírito de companheirismo, cooperação e autonomia. A criança precisa interagir de forma coletiva, ou seja, precisa apresentar seu ponto de vista, discordar, apresentar suas soluções é necessário também criar ambiente propício e incentivar as crianças a terem pensamento crítico e participativo, fazendo parte das decisões do grupo.

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil, tanto com regras ou de forma espontânea, demonstra de fato uma atividade que contribui para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira. Para Vygotsky (1991, p. 110) a criança, enquanto manipula um objeto, em situação imaginária de brincar age independentemente daquilo que vê. Na brincadeira, o pensamento imaginativo está separado do significado real dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas, por exemplo: a criança usa um pedaço de vassoura, como cavalinho de pau na situação de brincadeira.

Atividades bastantes comuns realizadas dentro do planejamento pedagógico na educação infantil como os rabiscos, os desenhos livres, os jogos de regras ou livres, as brincadeiras de faz-de-conta, podem favorecer as atividades de alfabetização, representando uma inserção à fase inicial da aprendizagem da língua escrita, constituindo, segundo Vygotsky (1991, p. 130.), a pré-história da linguagem escrita: quando atribui a rabiscos e desenhos ou a objetos a função de signos, a criança está descobrindo sistemas de representação, precursores e facilitadores da compreensão do sistema de representação que é a língua escrita.

Mesmo atividades muito presentes na educação infantil, com regras estabelecidas são consideradas mantêm sua natureza lúdica, pela forma que são utilizadas no dia a dia. São atividades intencionais com o objetivo de alfabetização porque, se forem orientadas nesse sentido, desenvolverão a consciência fonológica,

um aspecto fundamental para a compreensão do princípio alfabético: se o sistema alfabético representa os sons da língua, é necessário que a criança torne-se capaz de voltar sua atenção não apenas para o significado do que fala ou ouve, mas também para a cadeia sonora com que se expressa oralmente ou que recebe oralmente de quem com ela fala; que perceba, na frase falada ou ouvida, os sons que delimitam as palavras, em cada palavra, os sons das sílabas que constituem cada palavra, em cada sílaba, os sons e que são feitas, por exemplo:

- A repetição de parlendas.
- A brincadeira com frases e versos de trava-línguas.
- As cantigas de roda.
- A memorização de poemas, entre outras atividades.

A consciência fonológica é a habilidade de perceber a estrutura sonora de palavras. O trabalho com textos como poesias, músicas, parlendas e trava-línguas auxiliam no desenvolvimento da consciência fonológica desde que o professor faça intervenções que possibilitem à criança fazer reflexões sobre a leitura e a escrita.

De acordo com Soares (1998, p. 112), consciência fonológica é ter consciência de que a língua é som e isso não é fácil, pois normalmente se presta atenção ao sentido da palavra e não ao aspecto sonoro.

A professora emérita da UFMG Magda Soares, destaca a influência da psicogênese da língua escrita, cujas pesquisas apontam a necessidade da criança aprender a ler e escrever por meio de práticas e materiais reais de leitura e escrita. A especialista defende que alfabetização e letramento envolvem duas aprendizagens distintas, mas que devem ocorrer de forma articulada, o que denomina como **alfabetizar letrando**. A educadora sublinha ainda o papel da literatura infantil e da cultura lúdica no processo de letramento da criança utilizado no contexto escolar.

3 NOVAS PERSPECTIVAS PARA OS PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

3.1 O USO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

"O primeiro passo para a criança aprender a ler e a escrever é entender que a língua é som. Ela precisa focar a atenção no som, desviando a atenção do conteúdo", afirma a professora emérita da UFMG em entrevista ao Jornal Notícias da UFMG (2012).

Consta no Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998, p. 27, v. 01) que:

A Educação Infantil deve oferecer condições para satisfazer as necessidades básicas da criança. Propiciar a aquisição da cultura que enriquece o seu desenvolvimento e sua inserção social, além de estabelecer condições de bem-estar físico, afetivo social e intelectual, de modo a estimular a curiosidade infantil, estabelecendo novas descobertas por meio de brincadeiras e as adivinhas pedagógicas intencionais orientadas pelos adultos. Na dimensão lúdica, a aprendizagem ocorre por meio da prática de jogos, brinquedos e brincadeiras. Pode-se dizer que a brincadeira não é apenas uma dinâmica interna da criança, mas uma atividade dotada de um significado social que necessita de aprendizagem.

O processo de alfabetização e letramento tem sido alvo de várias controvérsias teóricas e metodológicas na educação infantil, exigindo dos profissionais e das escolas novas posturas e novos desafios nas suas práticas.

Para Magda Soares (1998, p. 18), a alfabetização é um processo no qual o indivíduo assimila o aprendizado do alfabeto e a sua utilização como código de comunicação. Esse processo não se deve resumir apenas na aquisição dessas habilidades mecânicas (codificação e decodificação) do ato de ler, mas na capacidade de interpretar, compreender, criticar e produzir conhecimento. A alfabetização envolve também o desenvolvimento de novas formas de compreensão e uso da linguagem de uma maneira geral. A professora defende que, embora sejam conceitos diferentes, **letramento** e **alfabetização** são dois processos que devem ser trabalhados simultaneamente na escola:

- **Letramento** aparece sempre ligado à compreensão de leitura e escrita como **práticas sociais**, que privilegia a visão de língua que usamos a todo instante quando nos comunicamos.

- **Alfabetização** está ligada à concepção de escrita como **sistema ordenado pelas regras gramaticais**, ou mesmo de escrita como código, que é preciso decifrar.

O letramento tem início quando a criança começa a conviver com as diferentes manifestações da escrita na sociedade e se amplia cotidianamente por toda vida, com a participação nas práticas sociais que envolvem a língua escrita. As mais diversas práticas de escrita na sociedade e pode ir desde uma apropriação mínima da escrita, tal como o indivíduo que é analfabeto, mas letrado na medida em que identifica o valor do dinheiro e o ônibus que deve tomar, consegue fazer cálculos complexos, sabe distinguir marcas de mercadorias, porém não escreve cartas ou não lê jornal.

Na dimensão lúdica, o processo de ensino e aprendizagem ocorre por meio da prática de jogos, brinquedos e brincadeiras. Pode-se dizer que a brincadeira não é apenas uma dinâmica interna ou uma necessidade da criança, mas uma atividade dotada de um significado social que necessita ser desenvolvida dentro e fora da escola, pois contribui para o desenvolvimento do potencial integral da criança nos aspectos:

- 1 - Social,
- 2 - Físico,
- 3 - Cognitivo,
- 4 - Cultural,
- 5 - Afetivo,
- 6 - Emocional.

De acordo com Kishimoto (2011, p. 21):

A brincadeira propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de três anos, está carregado de animismo; de cinco a seis anos, ela busca elementos da realidade.

O brincar é uma atividade peculiar da criança na fase da infância e que proporciona a ela as maiores e mais criativas transformações que são fundamentais para a formação de sua personalidade e de sua aprendizagem. Percebe-se, então, que o brincar, além de ser fonte de desenvolvimento da criança na educação infantil, é também atividade essencial na formação da função simbólica.

Podemos, então, entender a função simbólica como a capacidade que a criança adquire de diferenciar significantes e significados. Por meio de suas manifestações, a criança torna-se capaz de representar um significado (objeto, acontecimento) através de um significante diferenciado e apropriado para essa representação (PIAGET, 1978, p. 146).

Dessa forma, a criança de dois a sete anos de idade, aproximadamente, passa a contar com a possibilidade de representar as ações, as situações e os fatos de sua vida ao manifestá-los por meio da construção da imagem mental, imitação diferida, jogo simbólico, linguagem, desenho (condutas de representação) e linguagem oral. O jogo simbólico exerce um papel fundamental na vida da criança.

Piaget (1978, p. 155 e 156), apresenta três sucessivos sistemas (tipos) de jogo:

- * o primeiro, que ele chama de **jogo de exercício**, aparece durante os primeiros 18 meses de vida e envolve a repetição de sequência já estabelecidas de ações e manipulações;
- * o segundo, **o jogo simbólico**, surge durante o segundo ano de vida com o aparecimento da representação e da linguagem;
- * e o terceiro, **o jogo de regras**, que marca a transição da atividade individual para a socialização, não ocorre antes de quatro a sete anos e predomina no período de 7 a 11, estágio em que são construídas as regras implícitas e explícitas.

Quando o professor dentro da sua proposta pedagógica cria atividades lúdicas que levem a criança para a prática de ler e escrever, criando nela possibilidades de manipular de forma concreta objetos, e inserindo-a em atividades pelas quais ela interage com o outro, ela percebe que escrever não é desenhar as letras, mas representar a realidade por meio do registro, da expressão de sentimentos, de informações e de ideias. Isso tudo pautado na imaginação e na criação de elementos que são essencialmente desenvolvidos e formados pelo brincar e que são fundamentais para a apropriação da linguagem escrita.

A linguagem escrita constituindo-se como um processo essencial na formação da função simbólica, já que a criança, por meio do gesto significativo (do lúdico com intencionalidade), substitui um objeto por outro e, com isso, ela cria uma função de utilização social e, também, atribui novos sentidos à brincadeira, na medida em que a criança se apropria dos conceitos que substituem os objetos. E, ao final, em razão da predominância da linguagem oral, o signo torna-se independente do gesto indicativo da criança.

O professor deve ter consciência de que um trabalho interessante, de qualidade, certamente terá grandes resultados no que diz respeito ao desenvolvimento e aprendizagem de seu aluno. Deve-se elaborar um plano de aula adequado a sua idade cronológica, com utilização de atividade didática diferenciada com o objetivo de estimular sua turma a participar de todo o processo de trabalho. As atividades de faz-de-conta são muito significativas. Talvez seja o ato de brincar mais complexo que exista. Ao encontrar este mundo imaginário, a criança se transforma, toma características que não possui e se remete ao mundo de fantasias que poderão ser realizadas no instante e dá forma que desejar.

A escola assume um importante papel no desenvolvimento de criação da criança que, ao se utilizar do faz-de-conta, desenvolve interação com seu grupo, imaginação, criatividade e um novo repertório no seu vocabulário.

A professora Magda Soares explica que, anteriormente, o fracasso escolar estava relacionado ao fato de a escola privilegiar apenas o processo de alfabetização. O ensino de língua tinha como base a relação entre o sistema fonológico e o gráfico, ou seja, entre os sons que pronunciamos e as letras que usamos para registrar esses sons. Por outro lado, atualmente, muitas vezes o ensino da língua como sistema fonológico e gráfico é deixado de lado, causando da mesma forma o fracasso escolar, ainda que por motivos diferentes.

Apesar de considerar essas diferenças, a autora defende a indissociabilidade de alfabetização e letramento. Ou seja, a escola deve trabalhar com os dois processos simultaneamente para evitar o fracasso escolar. Não basta apenas alfabetizar, isto é, ensinar os aspectos da língua como código, também é preciso trabalhar a língua em seus usos sociais.

3.2 O USO DO LÚDICO NO PLANEJAMENTO ESCOLAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para Kishimoto (1998, p. 36), o jogo se realiza pelos brinquedos, é auxiliador na ação docente e ajuda na aprendizagem de conceitos, noções e habilidades. Para a autora, quando o brinquedo é utilizado como material pedagógico ele deixa de realizar sua função lúdica.

O brincar oportuniza atividades em que as habilidades podem ser praticadas, tanto as físicas quanto as mentais, e repetidas tantas vezes quando for necessário para a confiança e o domínio, e deve ser aceito como processo de aprendizagem para as crianças.

Segundo Kramer (1982, p. 38),

pesquisar a infância com este olhar significa pesquisar a própria condição humana, a história do homem. Muitos outros teóricos, ao longo da história, também contribuíram para o desenvolvimento da criança como objeto de estudo, como por exemplo, Jean Piaget, Vygotsky, Fröbel, Pestalozzi, Montessori, Wallon, Paulo Freire, entre outros.

Os aspectos comunicativos da linguagem ocorrem em todas as situações da vida de uma criança pequena, e muito antes de entrar na escola, já traz conhecimentos prévios do mundo que a cerca. As situações lúdicas proporcionam um contexto muito apropriado para o desenvolvimento da linguagem, especialmente nos domínios cognitivo e afetivo. A possibilidade de brincar de forma intencional, livre e exploratória proporciona à criança uma aprendizagem ativa por meio da interação com o objeto e é possível respeitar suas habilidades, especificidades e capacidades com relação a sua idade cronológica.

Quando as crianças têm muitas oportunidades e experiências para usar a imaginação e criar efeitos e emoções diferentes, ela retrata sua vida cotidiana, tudo isso faz parte da infância, e precisa ser respeitado tanto pela família como no convívio escolar. O brincar hoje no contexto escolar possui uma visão ampla, onde é avaliado com um olhar pedagógico que visa desenvolver atitudes favoráveis na criança, como a cooperação, a concentração, a resolução de problemas e na criação de novas hipóteses. A educação infantil avançou muito, mostrando que as crianças realmente se desenvolvem cognitivamente e afetivamente a partir de um ambiente organizado e com finalidades.

Além disso, como aponta Kishimoto (1998, p. 23):

O educador não deve exigir das crianças descrição antecipada ou posterior das brincadeiras, pois se assim o fizer, não estará respeitando o que define o brincar, isto é, sua incerteza e improdutividade, embora estejam disponíveis para conversar sobre o brincar antes, durante e depois da brincadeira. Para fazer tudo isso o educador não pode aproveitar a hora do brinquedo para realizar outras atividades. Deve estar inteiro e atento às crianças e aos seus próprios conhecimentos e sentimentos.

As crianças têm acesso às brincadeiras e brinquedos tradicionais somente na escola. Daí a importância de que se faça uma proposta pedagógica que resgate e valorize estas manifestações culturais para que elas não se percam através dos tempos. É necessário que as famílias estejam envolvidas no processo de resgate das tradições e costumes, desta forma o planejamento se tornará mais rico e significativo, pois incrementam com detalhes o jeito de brincar de sua época, e recordam momentos importantes de sua infância. A proposta pedagógica das escolas precisa estar voltada para a realidade da comunidade atendida e a partir do conhecimento prévio montar um planejamento que realmente retrate a cultura e os valores das crianças que ali estudam, e com isso tenham mais interesse e participação.

Cabe a escola proporcionar um ambiente que estimule o olhar curioso da criança fazendo com que ela desenvolva um real interesse por tudo, ensinando-lhe a explorar e a experimentar novas formas de agir. Tudo isso, vivido no seu cotidiano, proporcionando-lhe o cultivo dos valores de respeito pelo outro e pelas coisas que a cercam, pode ser mais importante, no seu desenvolvimento, do que muitas horas de trabalho dirigido.

Existe um rico e vasto mundo de cultura infantil repleto de movimentos, de jogos, da fantasia, quase sempre ignorado pelas instituições de ensino. Pelo menos até a 4ª série do 1º grau, a escola conta com alunos cuja maior especialidade é brincar. É uma pena que esse enorme conhecimento não seja aproveitado como conteúdo escola... Uma coisa é certa: negar a cultura infantil é, no mínimo, mais uma das cegueiras do sistema escolar (FREIRE, 1997. p. 13).

A escola precisa criar projetos que explorem melhor os espaços de maior criatividade, liberdade e ludicidade, no qual a criança possa desenvolver sua autonomia, tornando-se agente do seu próprio caminhar, construtora de si mesma durante as atividades propostas com intencionalidade. Dessa forma, certamente, os professores poderiam contribuir decididamente na formação de cidadãos mais autônomos, responsáveis, críticos e mais confiantes na possibilidade de um convívio cooperativo na sociedade.

Partindo do pensamento acima citado, podemos perceber que a perspectiva sociocultural acredita que é por meio da brincadeira e do lúdico na escola, que as crianças estabelecem uma comunicação e uma socialização com os demais que se encontram no seu ambiente de convívio. É através de atividades livres e dinâmicas,

envoltas pela ludicidade, que se pode desenvolver na criança a capacidade da cooperação e de uma aprendizagem significativa.

Portanto, a brincadeira infantil pode ser interpretada partindo dessa concepção, como sendo o ofício da criança, é a educação Infantil é o melhor lugar para que isso ocorra de forma planejada e organizada e com objetivos concretos, assim como é o trabalho para o adulto, uma vez que ela proporciona melhorias na vida da criança, podemos entendê-la como uma atividade livre, que fazem parte do seu modo de ser e entender o mundo, mas não sem objetivo proposto, mas que deixa a criança agir sem sentir-se pressionada.

4 O LÚDICO COM CRIANÇAS DE CINCO ANOS: POR UMA PROPOSTA DE PLANO DE AÇÃO POR MEIO DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

4.1 CARACTERIZAÇÃO DA UMEI SOLAR RUBI



FIGURA 08- UMEI Solar Rubi

A Unidade Municipal de Educação Infantil (UMEI) Solar Rubi está localizada no bairro Jatobá, na Avenida Warley Aparecido Martins, Nº730 e a décima segunda Unidade Municipal de Educação Infantil (UMEI) da região do Barreiro que foi inaugurada em 05 de maio de 2014, com capacidade para atender aproximadamente 440 crianças de zero a cinco anos, até o momento atendemos 203 por dia nos períodos da manhã e da tarde e também em tempo integral.

Como foi dito acima, a escola oferece atendimento a crianças com faixa etária entre zero a cinco anos e oito meses. As crianças entre zero a dois anos são atendidas em tempo integral. Elas chegam à escola às 07h00min da manhã e saem às 17h30min. Neste tempo as atividades são divididas entre o cuidar (banho, alimentação e repouso) e o educar (atividades pedagógicas direcionadas pelos Parâmetros curriculares de educação infantil e as Proposições Curriculares estabelecidas pela rede PBH). O número de crianças atendidas no período integral é de aproximadamente, cinquenta e seis, sendo doze no berçário, doze na turma de um ano e dezesseis na turma de dois anos A e dezesseis na turma de dois anos B.

Para o atendimento parcial matutino e vespertino são disponibilizadas oito salas de aula em que são divididas entre as crianças de três, quatro e cinco anos. Há três turmas de três anos, que possui vinte alunos, duas turmas de quatro anos, com vinte alunos cada, e duas turmas de cinco anos, com vinte e cinco alunos cada.

A UMEI Solar Rubi está instalada em um prédio de dois andares, possui uma área de lazer externa com palco e playground e um espaço interno de qualidade e estrutura apropriada oferecida aos alunos. A unidade conta com berçário, fraldário, espaço coberto para recreação, salas de atividades e de repouso, instalações sanitárias infantis, refeitório (onde são servidas quatro refeições por dia), vestiário e dois banheiros para o público adulto, uma sala dos professores com banheiro. Há ainda uma sala de multiuso onde são disponibilizados, para as crianças, vários materiais tais como fantasias, livros, CDs, DVDs, televisão, aparelho de som e um grande espelho na parede, para a realização de atividades diversificadas.

As salas de aula possuem espaços amplos e arejados, com luz natural e artificial, janelas grandes, armário espaçoso, quadro branco, cantinho de leitura, mesas de quatro cadeiras, varal para expor as atividades das crianças e alfabeto, na parede.

No térreo possui três salas de aula, um berçário com fraldário, um banheiro grande que está dividido para meninos e meninas, um elevador, um almoxarifado, uma secretaria, uma sala para direção e coordenação. Possui também um hall de entrada com dois banheiros social, uma cozinha ampla, uma lavanderia, um refeitório com mesas e bancos para refeição.

O pátio da escola é muito amplo, espaços gramados e solário para as turmas de atendimento integral. O parquinho possui brinquedos de aço, balanço e vai e vem. Também um parquinho na frente da UMEI, com brinquedos de polietileno e uma arena com arquibancada para apresentações diversificadas e espaço específico para estacionamento.

Quanto à materialidade a escola encontra-se equipada com aparelho de televisão, som, sons portáteis, quatro computadores, máquina de xérox e impressão, máquina fotográfica digital, grande acervo de livros infantis, CDs e DVDs, brinquedos pedagógicos e materiais escolares que estão à disposição dos professores.

O quadro de funcionários é composto por quarenta professores, uma coordenadora, uma vice-diretora, um auxiliar de secretaria, quatro cozinheiras, cinco pessoas que trabalham com serviços gerais, dois porteiros, um artífice, dois vigias noturnos e um guarda municipal.

A participação dos pais na escola se dá por meio de reuniões, encontros agendados, agenda, apresentações, assembleias, fóruns. As famílias em sua maioria são presentes e dedicadas.

A proposta pedagógica da UMEI Solar Rubi leva em consideração a Educação Infantil como a primeira etapa da Educação Básica pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN 9.394/96), com destaque para o artigo 29, segundo o qual “a Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”, a Constituição Brasileira, o Estatuto da criança e do adolescente, o disposto nos Referenciais Curriculares Nacionais Educação da Infantil RCNEI's e as Proposições Curriculares para a educação infantil da P.B.H.

As metodologias utilizadas serão norteadoras a partir das práticas pedagógicas que acrescentarão mais possibilidades, que deverão ser implementadas a partir do diagnóstico das crianças, da comunidade e da equipe de trabalho por meio da criatividade e competência de cada professora.

Pensar em educação infantil e **educar** garantindo as ações de trabalho articuladas de maneira indissociável às ações do **cuidar**, reconhecer os bebês e crianças pequenas como sujeitos competentes, detentores de conhecimentos que necessitam ser reconhecidos e aprimorados.

Nessa perspectiva, a UMEI Solar Rubi será reconhecida como espaço educativo que deve possibilitar vivências e experiências, organizadas conscientemente, de maneira intencional, a fim de garantir o desenvolvimento integral das crianças e desenvolver um espaço de criação onde toda a equipe possa manter condições para o desenvolvimento de suas capacidades e habilidades físicas, cognitivas, emocionais e afetivas.

Assim, nossa organização e prática devem garantir aos bebês e crianças pequenas um espaço legítimo para viver e conviver tudo aquilo que consideramos próprio da infância:

- Ambiente seguro, saudável, acolhedor e estimulante;
- Rotina estruturada e flexível em seu cotidiano;
- Respeito à sua individualidade e suas diferenças;

A instituição de educação infantil tem a necessidade de incorporar de maneira integrada as funções de educar e cuidar, onde a criança se desenvolve em situações diversas, nas quais existem conflitos e negociações de sentimentos, ideias e soluções que são elementos indispensáveis neste processo. Educar, nesta etapa da educação básica, significa propiciar situações de cuidados. Justifica-se assim, a intencionalidade educativa de trazer para o convívio da criança uma proposta calcada na garantia a igualdade, que venha contribuir para a formação de um indivíduo autônomo, consciente, reflexivo, crítico e criativo, com autoestima necessária para confiar e acreditar na capacidade que possui, colaborando para a formação da cidadania. Além de propiciar o desenvolvimento de práticas que permitam a inserção equitativa e participativa das crianças no universo social, cultural, político e econômico da realidade brasileira.

É importante ressaltar a necessidade de que o trabalho pedagógico aconteça de forma integrada com as áreas do conhecimento, para que as crianças possam compreender a realidade na sua complexidade e enriquecer sua percepção sobre ela. A divisão feita por faixa etária / ciclo da infância não é rígida, na medida em que essa adequação seja função do planejamento de cada professor que, por sua vez, planejamento esse que deve ser pensado a partir do contexto específico de cada realidade. Essas particularidades de cada faixa etária / ciclo de infância não devem ser recebidos como prontos e acabados, como uma receita a ser seguida de forma rígida, deve haver a flexibilidade, pois o trabalho do educador deve ser criativo e das crianças também utilizando o brincar como forma de apropriação e de criação e recriação das aprendizagens significativas.

4.1.1 Perfil da turma – Turma da Borboleta



FIGURA 09 - Turma de 05 anos da UMEI Solar Rubi

A turma iniciou na UMEI Solar Rubi no ano de dois mil e quatorze, composta por vinte e duas crianças sendo doze meninas e dez meninos com a mesma faixa etária (cinco anos), a turma frequenta o turno da tarde será acompanhada pelas professoras Cristiana e Adislaine.

A adaptação das crianças foi tranquila, apesar de alguns alunos chorarem demonstrando insegurança, por ser sua primeira experiência escolar. A rotina escolar divide-se entre atividades recreativas e pedagógicas. As crianças são participativas e demonstram grande interesse por todas as atividades desenvolvidas.

A maioria dos pais já se apresentou na escola. Alguns dos pais trazem seus filhos à escola, outros veem de transporte escolar.

As crianças, em sua maioria, conversam naturalmente e relatam fatos. É perceptível o interesse pelas histórias, especialmente os clássicos em que aparecem personagens como o Lobo mau, Chapeuzinho Vermelho, os três Porquinhos entre

outros. A turma tem interesse por jogos de construção com peças de encaixe, ouvir histórias, modelagem dirigida e canto.

Habitualmente compartilham em grupo os momentos de alimentação, como o lanche da tarde e o jantar, parquinho (brincadeiras dirigidas), escovação, saída e individualmente algumas atividades dirigidas e momentos de conversa com as professoras.

Em sua maioria, apreciam atividades coletivas, observando com atenção os colegas. Questionam e comentam situações de que se lembram durante as tarefas propostas. Nota-se o pleno desenvolvimento do jogo simbólico (faz de conta), em que a criança observa o que acontece à sua volta e reproduz em suas brincadeiras (por ex.: uma massinha transforma-se em bolo de aniversário).

Elas demonstram confiança e alegria no convívio com as professoras, os colegas e demais funcionários da escola. Interage de maneira espontânea, o que gera uma melhor autoestima.

A maioria compreende e obedece às normas estabelecidas, exigindo de seus colegas o cumprimento das mesmas. Contudo, há aquelas que, por momentos, despreza essas normas, sendo necessária uma intervenção maior das professoras.

Durante as aulas a turma conversa muito, expressando seus sentimentos, desejos e insatisfações. Observa-se a definição de grupos nas brincadeiras em sala e no parquinho, determinados por características que se baseiam na afinidade e no gênero masculino e feminino. As crianças exploram bastante o ambiente escolar, além de aproveitar muito os brinquedos e o parquinho, elas apreciam ouvir músicas, histórias e demonstram empenho e prazer em realizar as atividades propostas pela professora.

As crianças fazem muitas atividades direcionadas à escrita, a maioria já reconhece todas as letras do seu nome e as dos nomes dos seus colegas. O manuseio de livros, de revistas, do alfabeto móvel e do bingo de letras, apresenta-se como estratégias direcionadas no processo ensino aprendizagem, mesmo sabendo que as crianças ainda não se encontram na fase de domínio do sistema alfabético.

A turma apresenta características compatíveis com a faixa etária, com exceção das duas crianças portadoras de necessidades especiais, que necessitam de serem mais estimuladas conforme suas próprias características.

4.1.2 ANÁLISE DA AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA

A avaliação diagnóstica foi realizada com a turma de cinco anos no mês de agosto após o período de observação da turma, com o objetivo de verificar o que o aluno (a) já aprendeu e tomar uma base de decisão para aperfeiçoar subsequentemente o plano de ação em busca de resultados no processo ensino-aprendizagem e do uso do lúdico, nas diversas situações de aprendizagem (participação nos momentos da rotina, atividades preferidas, incentivos a aspectos que precisam ainda ser trabalhados) e com os projetos de trabalho realizados.

Na primeira pergunta até a quinta pergunta, o objetivo delas foi de fazer um levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos, foi solicitado que cada aluno (a) escrevesse seu nome, a primeira letra, número de letras e o reconhecimento do alfabeto. Das crianças que participaram 20 conseguiram grafar o nome sem dificuldade, vinte conseguiram grafar a primeira letra, dezenove conseguiram grafar a letra final e dezoito conseguiram contar as letras de forma correta (uma a uma) e dezoito crianças encontraram as letras de seu nome no alfabeto proposto.

Na sexta questão, o objetivo foi fazer um levantamento do conhecimento matemático, uma relação do número gráfico e o valor quantitativo. Foi proposto colorir o número (5, 3, 2 e 7) de joaninhas:

- No número 2, dezoito crianças conseguiram reconhecer o número gráfico e coloriram de forma satisfatória.
- No número 3, vinte crianças conseguiram reconhecer o número gráfico e coloriram de forma satisfatória.
- No número 2, vinte crianças conseguiram reconhecer o número gráfico e coloriram de forma satisfatória.
- No número 7, vinte crianças conseguiram reconhecer o número gráfico e coloriram de forma satisfatória.

Na sétima questão, foi perguntado ao aluno (a) o nome de cada figura e em que grupo essas figuras se encontravam e após foi solicitado que cada aluno (a) escrevesse o nome da figura do "seu jeito", de forma espontânea. Todos os alunos (as) reconheceram as figuras (GATO, VACA, PATO E SAPO), como no grupo de (ANIMAIS), mas na hora de grafar poucos alunos conseguiram realizar a atividade proposta de forma satisfatória.

Diferentemente do que se pensa a escola não é a porta de entrada para o aprendizado do sistema de escrita. Em casa e em outros ambientes, as crianças ficam expostas desde muito cedo a diversas práticas de leitura e escrita, como livros, revistas, canções e histórias. Até mesmo os pais chegam a ensinar os filhos algumas letras do alfabeto, principalmente as do nome dele e onde se encontram as letras.

No entanto, é na escola que todo esse conhecimento é organizado de forma sistematizada como processo de aquisição da escrita e é feito de forma significativa. Para que esse trabalho seja efetivo, cabe ao professor desenvolver e propor situações que levem as crianças a ler e escrever diariamente, por exemplo, quando utiliza a chamada da do nome de cada criança da turma todos os dias, por que não expor uma lista com o nome de todos os pequenos na parede da sala e recorrer a ela sempre que necessário? Dessa forma, além de ser uma referência a qualquer momento, os nomes ficam à disposição do professor para planejar diferentes atividades. A escrita do nome sempre deve ter um sentido, porque ninguém costuma escrever uma palavra à toa várias vezes. Por isso, esse tipo de atividade não pode ser visto como algo restrito à escola, mas como uma ação comum na vida real – e nada mais corriqueiro do que identificar aquilo que lhe pertence. Além de incentivar a reflexão sobre a função social da escrita, atividades como essa permite à criança treinar o traçado das letras, sua posição e a direcionalidade da escrita convencional, da esquerda para a direita.

Com base nos estudos da pesquisadora argentina Ana Teberosky no livro *Psicogênese da Língua Escrita*, ela descreve que a criança se tornou protagonista da própria aprendizagem. Desafiada pelas atividades e pelas intervenções do professor, a criança investiga, testa ideias, repensa, corrige. Aos poucos, se apropria do sistema de escrita.

Portanto, na etapa inicial de alfabetização, o papel do professor é ampliar, de maneira significativa, a inserção das crianças no universo da escrita, com o qual elas já têm contato por meio de, por exemplo, cartazes que veem na rua, da televisão e das listas de compras que seus pais fazem. As atividades com o sistema de escrita na Educação Infantil precisam ser diversificadas e oferecer novos desafios às crianças, potencializando seu aprendizado.

4.2 ALTERNATIVAS DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA FAIXA ETÁRIA DE CINCO ANOS

Podemos perceber que o jogo educativo é um recurso que pode ser bastante produtivo; contudo, não adianta possuir o melhor jogo educativo se o professor não souber estimular as crianças, tornar a sua utilização significativa e participar dos jogos e brincadeiras propostos. Para o jogo ser realmente eficiente o professor tem que participar durante o desenvolvimento da atividade lúdica, sendo que deve ocorrer à mediação entre a atividade lúdica e o aprendizado que ela trará. Sendo que esta mediação pode ser realizada por meio de sujeitos (como o professor, a mãe ou um amigo), de objetos e artefatos, por que a mediação é importante para os processos educativos, conforme afirma Kishimoto (2011).

Após observar a turma de 05 anos percebi a necessidade e a importância de propor um plano de ação aonde vou levar em conta duas questões principais, a interação e o planejamento de uma prática, levando em consideração o conhecimento prévio da turma e direta ou indiretamente a capacidade máxima de participação da criança, que é determinada pelo seu nível de interesse, capacidade e habilidades, relacionado à faixa etária e ao contexto sócio cultural. No primeiro momento observei a turma, depois apliquei uma avaliação diagnóstica para sondar os conhecimentos prévios dos alunos (as), um questionário com os alunos (as) e um questionável para as professoras e após as oficinas com atividades de rótulos e embalagens.

Segundo Vygotsky (1998), para entendermos o desenvolvimento da criança, é necessário levar em conta as necessidades dela e os incentivos que são eficazes para colocá-las em ação. O seu avanço está ligado a uma mudança nas motivações e incentivos, por exemplo: aquilo que é de interesse para um bebê não o é para uma criança um pouco maior.

Escolhi a utilização de etiquetas e embalagens como portadores de textos que cumprem a função de informar e podem ser utilizados como material concreto, que as crianças podem manipular e identificar suas particularidades. Dizem a composição do produto, que cuidados são exigidos para seu funcionamento e manutenção, data de validade, modo de usar e de armazenar o produto. E veiculam textos escritos curtos e utilizam imagens.

Ao criar um supermercado na sala de jogos, com embalagens que os alunos organizaram em casa junto com suas famílias, foram propostas várias atividades com estes produtos com o objetivo de reconhecer situações em que faz sentido buscar informações nas embalagens e etiquetas, e compreender esses textos como exercício da cidadania e, se bem utilizados na alfabetização, podem trazer contribuições importantes também para os avanços dos alunos no processo de aquisição de procedimentos de leitor da escrita verbal e não verbal.

As atividades com etiquetas e embalagens permitem fazer conexões com outras áreas de conhecimento. Ao trabalhar com embalagens, podem-se classificar os produtos por sua origem, discutir processos de industrialização e uso de tecnologia. Outra possibilidade é a conexão com a linguagem matemática. As atividades também podem estar relacionadas com a educação para o consumo e podem possibilitar estudos temáticos: alimentação e oficinas de construção de brinquedos.

Os rótulos são portadores de textos rotineiros na vida de todos nós. Por esse motivo, é importante que a escola os traga para dentro da sala de aula, como recurso didático possibilitador de uma leitura de mundo. Eles propiciam discussões ricas, oportunizando aos alunos o compartilhamento de vivências pessoais, o confronto de opiniões e ideias, a ampliação de conhecimentos sobre o consumo de produtos e uma reflexão sobre as questões que determinam as diferentes opções adotadas na hora das compras.

4.2.1 ANÁLISE DAS ATIVIDADES E OFICINAS DESENVOLVIDAS NO PLANO DE AÇÃO



FIGURA 10: Supermercado de embalagens recicladas



FIGURA 11: Oficina de carrinho com caixa de leite

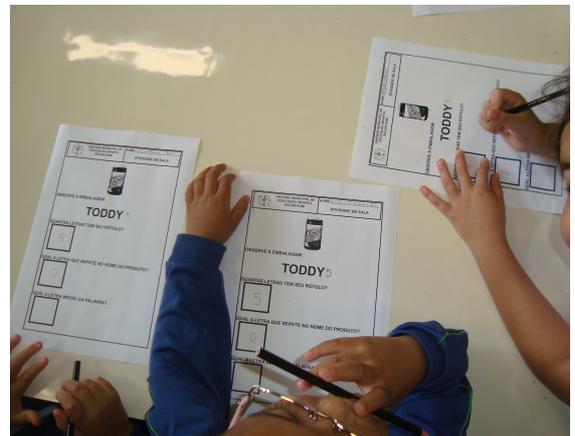
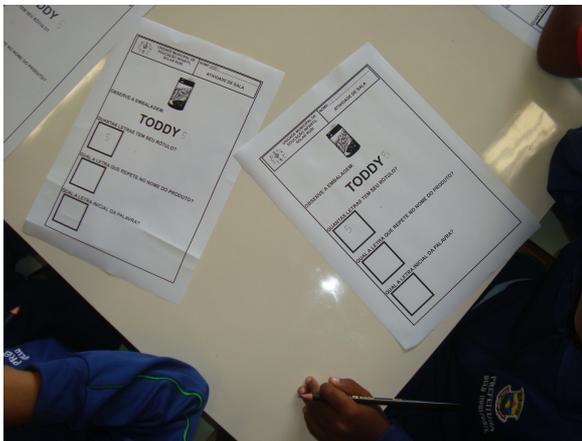


FIGURA 12 E 13: Atividade com a embalagem Toddy



FIGURA 14 E 15: Atividade com o bingo das letras



FIGURA 16 E 17: Atividade de leitura de livros com reconto



FIGURA 18 E 19: Atividades com jogos pedagógicos



FIGURA 20 E 21 : Atividades com jogos pedagógicos e embalagens

As atividades foram desenvolvidas dentro de uma sequência didática, a partir do manuseio dos materiais do supermercado da UMEI Solar Rubi, foi proposto desafios aos alunos, como procurar informações escritas ou interpretar os números e letras dos rótulos dos alimentos, começamos com a análise da data de validade, do peso e das informações nutricionais e, em seguida, proponha problemas pontuais de interpretação, produção e comparação.

Foi orientado que as crianças tragam de casa embalagens de alimentos como cereal matinal, amido de milho, café, chocolate em pó, gelatina entre outros. Quando já tinha uma quantidade razoável (uma média de cinco embalagens para cada quatro crianças), dividi a turma em grupos e convidei os alunos (as) a encontrar letras, números e outras informações relevantes ao tema nos pacotes e a pensar para que eles sejam utilizados.

A turma de 05 anos foi organizada em mesas com quatro alunos (as) de forma que todos poderiam explorar as embalagens e discutir nos grupos o que interpretaram. Foi organizada uma socialização para que dividam suas descobertas, idéias e opiniões. Eu criei situações interessantes para gerar condições para que novas hipóteses fossem encontradas e discutidas entre as crianças. Neste momento, levantei questões, como o exemplo a seguir: "Este grupo acredita que a letra que aparece na frente da embalagem é o "C". O que vocês pensam? Será que esta letra pode relacionar com outros produtos do supermercado?".

Para registrar as conclusões da turma, foram utilizadas atividades impressas com figura de rótulos e embalagem para levantamento de hipóteses da turma para as funções de cada um. É importante ter em mente que, nesta primeira etapa, o esperado é que as crianças descubram novas informações por meio da exploração dos materiais, por isso me preocupei em provocar questionamentos e não em dar respostas prontas.

Através da leitura de rótulos é possível comparar letras, sílabas e palavras, com o próprio nome, com o nome do amigo ou com outras palavras do contexto escolar e do mundo letrado. Pode ser estimuladas trocas de sílabas das palavras do rótulo e produção de textos com palavras-chaves. A partir dos rótulos de produtos é possível se alfabetizar, praticar a matemática, estudar geografia, fazer arte, produzir música, aprender culinária e até mesmo obter orientações alimentares.

As embalagens, portanto, são portadoras de muitos textos e se constituem em recurso de grande valia não só para gerar atividades de leitura e de escrita, como para desenvolver o espírito crítico do aluno.

As atividades com embalagens e rótulos envolveram as propostas de desenvolver habilidades e capacidades dos alunos (as) dentro das proposições curriculares, que contemplam as diversas áreas de conhecimento que sustentam as concepções que se expressam por meio das sete múltiplas linguagens:

- 1- Linguagem corporal: roda de conversa com brincadeiras em grupo;
- 2- Linguagem oral: bingo com os rótulos, frases com os nomes dos produtos, trabalho com a trajetória que os produtos percorrem até chegar a nossas casas desde o local onde se fabrica;
- 3- Linguagem musical: músicas envolvendo um tema específico. Ex. Trabalho com a música "Escravo de Jô" utilizando as embalagens;
- 4- Linguagem matemática: trabalho com dinheiro, colocando preço nos produtos e criando um supermercado com embalagens recicladas;
- 5- Linguagem escrita: atividades de escrita espontânea e direcionada com os produtos do supermercado;
- 6- Linguagem plástica visual: construção de um brinquedo, através das embalagens;
- 7- Linguagem digital: não foi possível realizar atividades com esta linguagem, porque a UMEI tem poucos computadores.

4.4 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS

Muito se fala em levantar o conhecimento prévio do aluno, mas pouco se sabe realmente sobre os caminhos do pensamento infantil. Não existe um ponto de partida para ensinar ou aprender, mas o professor precisa conhecer as reais necessidades do seu aluno. Todos possuímos um conhecimento, além de representações e modelos elaborados e estabelecidos individualmente, para entender como o mundo age em nossas vidas e nos transforma.

As entrevistas foram realizadas após o período de observação da turma de 05 anos de idade, com o objetivos de levantar dados sobre a maneira como o lúdico

seria desenvolvido e se fazia presente no dia a dia na sala de aula e nas áreas externas da UMEI.

4.4.1 Análise da entrevista com os alunos (as) da turma de cinco anos

A turma iniciou na UMEI Solar Rubi no ano de dois mil e quatorze, composta por vinte e duas crianças sendo doze meninas e dez meninos com a mesma faixa etária (cinco anos), a turma frequenta o turno da tarde será acompanhada pelas professoras Cristiana e Adislaine. O questionário foi aplicado em dois de agosto, com onze alunos (as) que estavam presentes no dia, contendo oito perguntas, com o objetivo de analisar o que cada aluno (a) percebe sobre a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras na sala de aula ou nos espaços externos da UMEI.

Na primeira pergunta foi solicitado ao aluno (a) se sua professora utiliza jogos, brinquedos e brincadeiras na sala de aula e nos espaços externos da UMEI, todos responderam que sim e completaram relatando algumas brincadeiras realizadas como corre cutia, esconde-esconde, telefone sem fio e brincadeira falada com palmas e movimentos.

Na segunda pergunta foi solicitado ao aluno (a), o que ele ou ela achava do uso de jogos, brinquedos e brincadeiras na sala de aula, todos responderam que gostam, que é legal e " porque tem muitas coisas diferentes".

Na terceira pergunta foi solicitado ao aluno (a), que se relata quais os jogos, brinquedos e brincadeiras que eles gostam, e o que aprendem de diferente quando brincam na escola, eles relataram que brincam de velotrol, lego, massinha de modelar , bonecas, de escolinha e de jogo de memória, não relataram se aprendem algo diferente.

Na quarta pergunta foi solicitado ao aluno (a), que se relata quando a professora leva jogo, brinquedos e brincadeiras para sala de aula se ela brinca com você? De que forma? Todos responderam que sim e que as professoras participam de todas as atividades realizadas.

Na quinta pergunta foi solicitado ao aluno (a), se ele ou ela já sugeriu algum jogo, brinquedo ou brincadeira para seu professor, das onze crianças entrevistadas, dez responderam que não e uma respondeu que sugeriu a sua professora fazer um piquenique.

Na sexta pergunta foi solicitado ao aluno (a), relata-se se quando termina o tempo de brincar como ele ou ela se sentia, uma disse que “se sente bem”, outra disse “que se sente cansado”, outra disse “que acha legal” e as outras nove crianças não responderam.

Na sétima pergunta foi solicitado ao aluno (a), que se desenhe um jogo, brinquedo ou brincadeira que ele ou ela gostam-se, todos desenharam. (em anexo).

Na oitava pergunta foi solicitado ao aluno (a), escreve-se o nome de um jogo, brinquedo ou brincadeira que ele ou ela teria desenhado na questão anterior, dois alunos escreveram de forma correta a palavra “BOLA” e as outras de forma espontânea utilizaram letras já conhecidas para grafar o que tinham desenhado.

Nos dias que fiquei observando a turma percebi que, habitualmente compartilham em grupo os momentos de alimentação, como o lanche da tarde e o jantar, parquinho (brincadeiras dirigidas), escovação, saída e individualmente algumas atividades dirigidas e momentos de conversa com as professoras.

Em sua maioria, apreciam atividades coletivas, observando com atenção os colegas. Questionam e comentam situações de que se lembram durante as tarefas propostas. Nota-se o pleno desenvolvimento do jogo simbólico (faz de conta), em que a criança observa o que acontece à sua volta e reproduz em suas brincadeiras (por ex.: uma massinha transforma-se em bolo de aniversário).

Durante as aulas a turma conversa muito, expressando seus sentimentos, desejos e insatisfações. Observa-se a definição de grupos nas brincadeiras em sala e no parquinho, determinados por características que se baseiam na afinidade e no gênero masculino e feminino. As crianças exploram bastante o ambiente escolar, além de aproveitar muito os brinquedos e o parquinho, elas apreciam ouvir músicas, histórias e demonstram empenho e prazer em realizar as atividades propostas pela professora.

As crianças fazem muitas atividades direcionadas à escrita, a maioria já reconhece todas as letras do seu nome e as dos nomes dos seus colegas. O manuseio de livros, de revistas, do alfabeto móvel e do bingo de letras, apresenta-se como estratégias direcionadas no processo ensino aprendizagem, mesmo sabendo que as crianças ainda não se encontram na fase de domínio do sistema alfabético.

Para Kishimoto (1998) o jogo educativo apresenta duas funções: a lúdica, que implica na escolha voluntária do jogo e a educativa, sendo que o jogo é colocado

como algo que auxilia na aprendizagem e na compreensão do mundo. O jogo educativo ocorre pela união das características da educação e do jogo, sendo necessário o equilíbrio entre a liberdade característica do jogo e o objetivo de ensinar conteúdos da educação. Quando ocorre o desequilíbrio entre essas características o brinquedo utilizado no jogo deixa de ser brinquedo para se tornar um material pedagógico ou didático e isso acaba interferindo na aprendizagem, uma vez que as características principais se perdem.

Percebi que através das atividades direcionadas pelas professoras com intencionalidade, a criança tem possibilidade de aprender coisas novas. O lúdico é importante para a criança expressar significações simbólicas dos seus conhecimentos prévios e dos novos conhecimentos.

Conforme Vygotsky (1998, p. 126), “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”.

Portanto, pelo brincar a criança aprende a simbolizar. Ao assumir novos papéis, ao usar objetos com outras finalidades para expressar significações, a criança entra no processo simbólico. Mas não se trata de entender o símbolo como exercício ou cópia de letras e números em práticas de uso do brinquedo no ensino formal. A criança, ao brincar de fazer compras no mercado, desenvolve a linguagem verbal e quando dispõem de um ambiente preparado, com embalagens de caixas de mantimentos, refrigerantes com rótulos que indicam o nome dos produtos, e utiliza dinheiro que constrói como moeda de troca, vai penetrando no mundo letrado e gradativamente avançando no processo de simbolização o que favorece no processo de alfabetização.

4.4.2 Análise da entrevista com as professoras da turma de cinco anos

Na turma de cinco anos tem duas professoras, a Cristiana que é a professora referência e a Adislaine que é a professora de apoio. O questionário foi aplicado em quatro de novembro, contendo cinco perguntas, com o objetivo de analisar o que cada uma sabe sobre o lúdico e como o utiliza nas suas práticas pedagógicas.

Na primeira pergunta foi solicitado que cada uma relata-se o que é o lúdico, e cada uma escreveu que “é a forma de desenvolver o aprendizado de forma prazerosa, por meio de jogos, danças e outros e que é a forma de ensinar brincando”.

Na segunda pergunta foi solicitado como cada uma delas utilizava o lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras) no seu planejamento na turma de cinco anos, foi relatado que " cada uma procura-se explorar ao máximo as embalagens, com a criação de brinquedos recicláveis, jogos de bingo entre outros recursos.

Na terceira pergunta foi solicitado quanto tempo que cada uma utiliza o lúdico no seu dia a dia em sala de aula e nos espaços externos com as crianças da turma de cinco anos, a professora Cristiana utiliza cerca de 70% a 80% do período que esta com as crianças e a professora Adislaine utiliza em média 1 hora e 30 minutos que é tempo que ela fica com a turma.

Na quarta pergunta foi solicitado que jogos, brinquedos e brincadeiras você utiliza para desenvolvimento da linguagem oral e escrita, as professoras responderam bingo de letras, roda de conversa, jogo da memória, cantigas de roda, parlendas, movimentos corporais e músicas.

Na quinta pergunta foi solicitada qual a importância de se utilizar jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento na turma de cinco anos, a professora Cristiana responde “as atividades lúdicas são um eficiente recurso aliado do educador, ele atrai a atenção dos alunos ao mesmo tempo em que concebe resultados eficazes a prática pedagógica”. A professora Adislaine responde “é a melhor forma de desenvolver, explorar a criatividade da criança ao mesmo tempo em que ela aprende e constrói seu conhecimento”.

Para Vygotsky, a interação (principalmente a realizada entre indivíduos face a face) tem uma função central no processo de internalização. No livro *A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores*, afirma que "o caminho do objeto até a criança e desta até o objeto passa por outra pessoa". Por isso, o conceito de aprendizagem mediada confere um papel privilegiado ao professor.

Portanto, ao realizar este questionário percebi que cada uma a seu modo se preocupa em realizar um planejamento prévio, onde são levadas em consideração as especificidades e necessidades da turma e utiliza os jogos e brincadeiras como

forma de mediação entre o prazer e o conhecimento de uma aprendizagem significativa. Desta forma, as professoras que atuam na educação infantil precisam promover a aprendizagem empregando-se de atividades lúdicas que criem um espaço que favoreça o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o conhecimento escolar deve ser valorizado socialmente e ou mesmo tempo deve se tornar um processo dinâmico e criativo por meio da utilização de jogos, brinquedos, brincadeiras, musicalidade apropriados para cada idade cronológica.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer da pesquisa, foi possível verificar as contribuições que os jogos, brinquedos e brincadeiras exercem nos aspectos social, emocional, cognitivo e afetivo das crianças. O uso do lúdico demonstrou ser um instrumento de extrema relevância para o desenvolvimento da criança após a execução do plano de ação.

O plano de ação realizado na UMEI Solar Rubi revelou o interesse das professoras pelo uso do lúdico no processo de aprendizagem significativa. Por isso é importante que a criança brinque e experimente os mais variados tipos de jogos, brinquedos e brincadeiras, sem preconceitos culturais, para que assim o aluno (a) consiga se relacionar com o mundo, com as pessoas que estão ao seu redor e com ela mesma. O brincar é importante no desenvolvimento integral da criança e pode ser utilizado como um método de aprendizagem, ampliando suas habilidades.

Hoje em dia as UMEIs estão investindo mais nesse campo do brincar, e algumas escolas já aderiram a um espaço para que o brincar aconteça, com a criação das brinquedotecas. A brinquedoteca é um espaço só para que o brincar aconteça tendo como objetivo promover o brincar espontâneo ou o brincar dirigido, visando ao desenvolvimento e a aprendizagem da criança, mas para que esse brincar aconteça é importante que o professor seja um mediador presente nas brincadeiras.

Sendo assim, se propõe ao grupo de professoras a utilizar de forma mais pedagógica e direcionada a brinquedoteca da UMEI Solar Rubi, já que o espaço possui diversos tipos de brinquedos, jogos e materiais, que despertam o interesse e a atenção das crianças como: televisão e DVD, quebra-cabeças, peças de encaixe, bonecas, carrinhos, fantasias, jogos educativos, entre outros. Possui também um espelho no qual as crianças brincam em frente a ele, fazendo caretas, gestos, imitando pessoas e animais.

A relação entre o desenvolvimento, o brincar e a mediação são primordiais para a construção de novas aprendizagens. Existe uma estreita vinculação entre as atividades lúdicas e as funções psíquicas superiores, assim se pode afirmar a sua relevância sociocognitiva para a educação infantil. As atividades lúdicas podem ser o melhor caminho de interação entre os adultos, crianças e elas mesmas para gerar novas formas de desenvolvimento e de construção de conhecimento significativos.

Trazer o brincar para a centralidade do processo pedagógico, como eixo, possibilita a vivência das diversas linguagens com o mesmo nível de importância entre elas. Enquanto brincam, as crianças cantam, dançam, pulam, gesticulam, desenham, expressam-se corporalmente, fazem mímicas, expressões faciais, escrevem a seu modo, calculam, realizam estimativas, enfim, mobilizam os mais diversos modos de interagir com o mundo e no mundo, utilizando as linguagens como ferramentas.

Baseado nas questões norteadoras do estudo e nos resultados obtidos pela pesquisa com as crianças, foi possível verificar a importância do lúdico, dos brinquedos e das brincadeiras na fase da infância e de um espaço estruturado para o ato de brincar significativo, onde é necessário um estudo amplo sobre a ludicidade para as crianças e o desenvolvimento que elas podem alcançar, pois brincando a criança aprende.

Portanto, nesse processo é fundamental que as práticas educativas sejam constantemente planejadas e, uma vez realizadas, sejam registradas, analisadas, avaliadas e replanejadas. Somente a partir de uma sistemática reflexão feita por todos envolvidos neste processo, é que se alcançará consistência para mudança e ampliação de conceitos e atitudes sobre o brincar. Alguns professores ainda persistem em ver as brincadeiras apenas como um momento de recreação e como coisa inútil, por isso é importante que os pais e os educadores reflitam sobre a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras para a vida escolar da criança e repensem sobre a proposta dos jogos serem utilizados como recurso pedagógico.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

ARIES, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

BELO HORIZONTE. Prefeitura Municipal. Secretaria Municipal de Educação. **Desafios da Formação: proposições curriculares educação infantil Rede Municipal de Educação e creches conveniadas com a PBH**. Belo Horizonte: Secretaria Municipal de Educação de Belo Horizonte, 2009.

_____, **Desafios da Formação: proposições curriculares educação infantil Rede Municipal de Educação e creches conveniadas com a PBH**. Belo Horizonte: Secretaria Municipal de Educação de Belo Horizonte, 2014. V1. V2

_____, **Lei nº 7235 de, 27 de dezembro de 1996**. Dispõe sobre o quadro especial da secretaria municipal de educação, institui o plano de carreira dos servidores da educação da prefeitura municipal de belo horizonte, estabelece a respectiva tabela de vencimentos e dá outras providências.

_____, **Lei nº 8679 de 11 de novembro de 2003** - cria as unidades municipais de educação infantil e o cargo de educador infantil.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96, publicada no DOU de 23/12/1996, Seção I, p. 27839. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1996.

_____, MEC – Secretaria de Educação Fundamental. **Referencias Curriculares Nacionais da Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF/SEESP, 1998. V1 introdução.

_____. Secretaria da Educação Fundamental. Coordenação Geral de Educação Infantil. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF/COEDI, 1998, vol.: II.

_____. Secretaria da Educação Fundamental. Coordenação Geral de Educação Infantil. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF/COEDI, 1998, vol.: III.

_____. Constituição do. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado Federal, 1988.

BOMTEMPO, Edda. **A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. . Edição 14ª. São Paulo: Ed. Cortez, 2011. p. 63 – 80

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro**. Ed. Spione, 1997.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, **A Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MACEDO, Lino de. **Faz-de-conta na escola: a importância do brincar**. Revista Pátio – Educação Infantil. Ano 1 nº. 3. Dezembro de 2003/março de 2004. Ed. Artmed. P. 10-13.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representações**. 3ª ed. Rio de Janeiro: editora Guanabara, 1978.

KRAMER, Sônia. **A infância e sua singularidade**. In: KRAMER, S. **Infância, cultura e educação**. In: PAIVA, A. EVANGELISTA, A. PAULINO, G. (Org.). **No fim do século: a diversidade. O jogo do livro infantil e juvenil**. Editora Autêntica/CEALE, 2000, p. 9-36.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 1a ed. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____, **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____, (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Ed. Cortez, 2011.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 1998.

VYGOTSKY, Lev S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1991.

SITE:

EDUCAÇÃO, Ministério da. **Brinquedo Adequado à Instituição de Educação Infantil**. Acesso em: 15 de fevereiro de 2015. Disponível em: <<http://www.fnde.gov.br/portaldecompras/index.php/produtos/brinquedos/brinquedos-apresentacao>>

NOTÍCIAS DA UFMG, Jornal. **Entrevista com Magda Soares**. Belo Horizonte, 13 de nov. 2012. Acesso em: 20 de Maio de 2015. Disponível em: <<https://www.ufmg.br/online/arquivos/026324.shtml>>

ANEXOS:

ATIVIDADES REALIZADAS NOVEMBRO DE 2014



FIGURA 1 :Sala de Jogos - UMEI Solar Rubi

TEMA: ALFABETIZANDO COM RÓTULOS E EMBALAGENS

DURAÇÃO: 30 dias/novembro 2014

JUSTIFICATIVA:

Os rótulos e embalagens são portadores de textos que são de uso e de conhecimento de todos e cumprem a função de informar. Dizem a composição do produto, para que servem, que cuidados são exigidos para sua utilização e manutenção, data de validade, armazenamento do produto e veiculam textos escritos curtos e utilizam imagens. Se bem utilizados no processo de alfabetização, de uma forma lúdica, podem trazer contribuições importantes para os avanços dos alunos no processo de aquisição do processo da escrita verbal e não verbal.

OBJETIVOS:

- Reconhecer situações em que faz sentido buscar informações nos produtos e rótulos.
- Identificar o tipo de informação possível de ser encontrada em cada texto desses portadores.
- Identificar as principais informações trazidas nos produtos e rótulos.
 - Identificar e escrever novas palavras.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Criação do supermercado com embalagens de produtos diversos.

ORGANIZAÇÃO DA SALA:

- A partir do plano de ação, foi organizado na Umei uma sala de jogos para realização das atividades propostas. Cada tipo de atividade exige uma determinada organização.

DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES:

ATIVIDADE 1:

- Foi organizado um canto com diversas embalagens e um alfabeto com etiquetas.
- Os alunos fazem as atividades individualmente e em grupo.
- Cada dia será trabalhado uma embalagem e o grupo vai responder:
 - Qual é o produto?
 - Para que ele serve?
 - O que deve estar escrito na embalagem?
 - Onde está o nome do produto?
 - Quais outras informações devem estar escritas?
 - Por que existem letras grandes e letras pequenas?

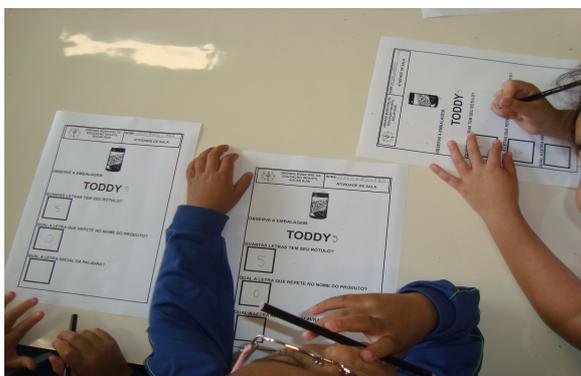


FIGURA 2 : Atividade com o produto Toddy FIGURA 3 : Atividade



FIGURA 4 : Atividade com o produto Maisena

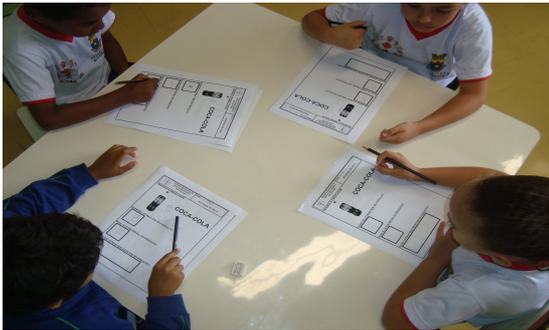


FIGURA 5 : Atividade com o produto Coca- Cola

ATIVIDADE 2:

BINGO DO ALFABETO:



FIGURA 6: Bingo do Alfabeto

OBJETIVO:

Através desta dinâmica lúdica, o aluno compreende as letras do alfabeto e pode fazer inferência a outras informações já conhecidas.

MATERIAL : cartelas com as letras do alfabeto, material para marcar as letras sorteadas e um alfabeto em caixa alta.

SEQUENCIA DIDÁTICA:

- * Chamar as letras e começar a brincadeira.
- * Marcar as letras sorteadas que tiver na sua cartela.
- * Ganha o aluno que marcar as letras sorteadas primeiro.



FIGURA 7: Bingo do Alfabeto



FIGURA 8: Bingo do Alfabeto



FIGURA 8: Bingo do Alfabeto



FIGURA 9: Bingo do Alfabeto

OBS. Este jogo é uma alternativa interessante para visualizar, identificar e fixar os nomes das letras. Ao contrário do que muitos pensam, identificar as letras (grafemas) pelos nomes que recebem é um passo importante no processo de apropriação da leitura, uma vez que na maioria dos casos o nome dos grafemas fornecem pistas sobre os fonemas que eles representam.

ATIVIDADE 3:

- Brincando Com o Supermercado:



FIGURA 10: Supermercado da Umei Solar Rubi

- **OBJETIVO:**
- Trabalhar os alimentos, embalagens e rótulos por meio de jogos e brincadeiras;
- Verificar as variedades de marcas para o mesmo produto;
- Aprender diferentes conceitos através de brincadeiras, com embalagens vazias recicladas;
- Aprender a extrair e a interpretar as informações contidas nos rótulos: marca, produto, data de fabricação, validade, utilidade, código de barra entre
- Elaborar listagem com produtos de higiene e limpeza, alimentos,
- Levar as crianças a se tornarem um consumidor esclarecido e crítico.
- **MATERIAL:** Moveis de um supermercado e embalagem vazias.

SEQUENCIA DIDÁTICA:

Os alunos da turma de 05 anos e as professoras da Umei, trouxeram embalagens vazias, que foram organizados na sala de jogos por:

- formas, tamanhos e cores;
- importância dos alimentos saudáveis;
- hábitos de higiene;
- cuidados com os produtos de limpeza;
- noção do sistema monetário;
- reciclagem de materiais.

No final, a brincadeira se estendeu com os alunos fazendo compras com cédulas de brincar.

SUGESTÃO PARA OUTRAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS:

As atividades com rótulos e produtos permitem as crianças de uma forma lúdica (brincando), fazem conexões com outras áreas de conhecimento. Ao trabalhar com rótulos, pode-se classificar os produtos por sua origem, discutir processos de industrialização e uso de tecnologia. Outra possibilidade é a conexão com a linguagem Matemática. As atividades também podem estar relacionadas com a educação para o consumo e podem possibilitar estudos temáticos: alimentação, brinquedos entre outros.

EXPLORAÇÃO DOS RÓTULOS E EMBALAGENS:

1. Exploração Oral:

- Onde este texto aparece?
- Para que serve? As letras são todas do mesmo tamanho? Por quê?
- Por que algumas palavras estão escritas maiores?
- O que mais chama sua atenção neste portador de texto?
- Quais as cores usadas? Quais cores você usaria?

2. Jogo de Quebra – cabeça:

- Selecionar rótulos e embalagens conhecidas junto com as crianças. Em seguida, fazer a “ leitura” dos mesmos e pedir para que eles recortem em partes.
- Colá – los em folha, formando novas palavras.

3. Jogo das compras:

- Outra proposta de atividade a ser desenvolvida dentro da linguagem matemática com embalagens e rótulos é a brincadeira da compra no mercado, onde as crianças podem vender, comprar ou trocar os produtos, e assim aprender sobre moedas, notas e operações matemáticas.

AValiação:

A avaliação é um ato diagnóstico contínuo e vou observar a produção dos alunos e registrar seu aprendizado no decorrer de cada atividade feita :

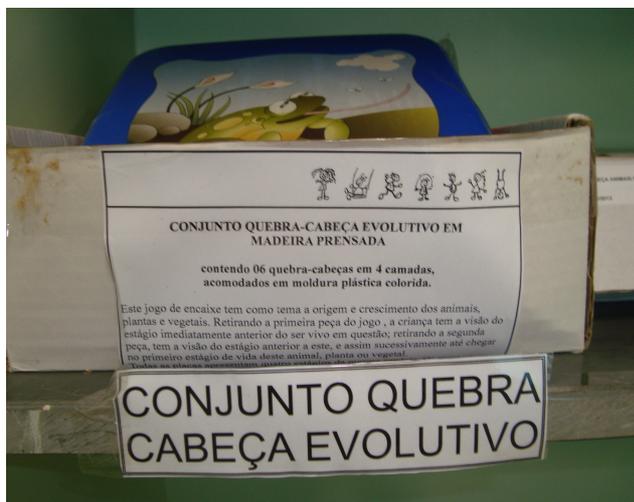
- 1- Se os alunos identificam os produtos e seus nomes;
- 2-Utilizar as imagens e o contexto para antecipar o significado;
- 3- Escrever e relacionar as imagens para dar significado ao texto;
- 4- Reconhecer as situações de uso dos produtos e rótulos .

Com os rótulos também é possível fazer jogos, como quebra-cabeças e jogos de memória entre outros. Através da leitura de rótulos é possível comparar letras, sílabas e palavras, com o próprio nome nos crachás moveis, com o nome do colega ou com outras palavras. Pode ser estimuladas trocas de sílabas das palavras do rótulo e produção de textos com palavras-chaves.

SALA DE JOGOS – UMEI SOLAR RUBI



SUPERMERCADO DOS
RÓTULOS



CONJUNTO QUEBRA
CABEÇA EVOLUTIVO



QUEBRA CABEÇA DOS
ANIMAIS



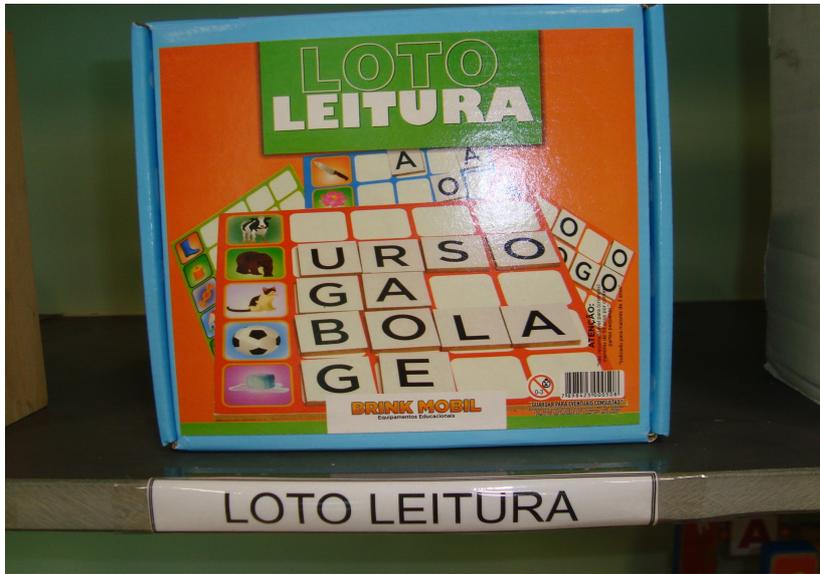
DOMINÓS



TANGRAM



JOGO APRENDENDO AS HORAS



LOTO LEITURA

LOTO LEITURA



BINGO DO ALFABETO

BINGO DO ALFABETO



BLOCO LÓGICO

BLOCO LÓGICO



JOGO DA MEMÓRIA



UMEI SOLAR RUBI
AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA DE 05 ANOS



NOME: _____ DATA: ____/____/2014

1) ESCREVA SEU NOME: ESCREVE SEM DIFICULDADE() COM DIFICULDADE()

2) QUAL A LETRA INICIAL DO SEU NOME? RECONHECE () NÃO RECONHECE ()

3) QUAL A LETRA FINAL DO SEU NOME? RECONHECE () NÃO RECONHECE ()

4) QUANTAS LETRAS TEM SEU NOME? RECONHECE () NÃO RECONHECE ()

5) PINTE AS LETRAS DO SEU NOME:

RECONHECE AS LETRAS ()

NÃO RECONHECE ()

A B C D E F G

H I J K L M N

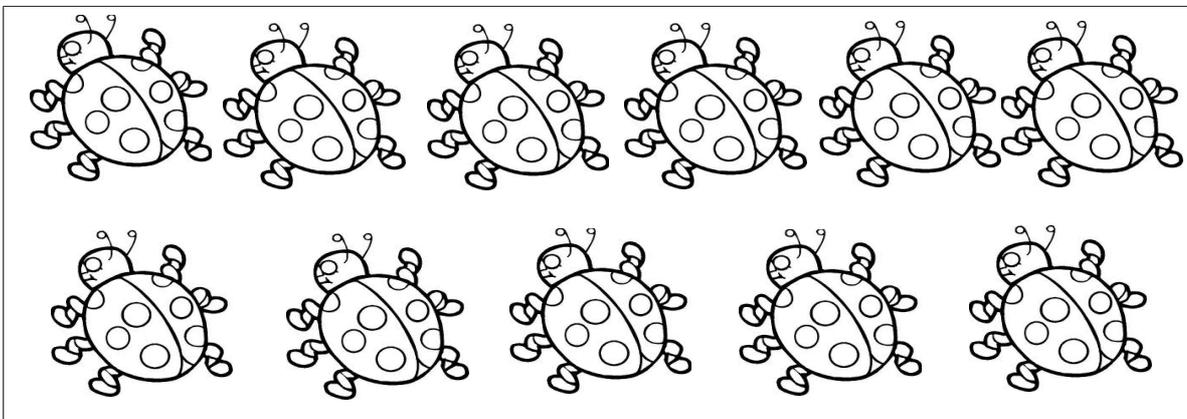
O P Q R S T U

V W X Y Z

6) PINTE A QUANTIDADE SOLICITADA :

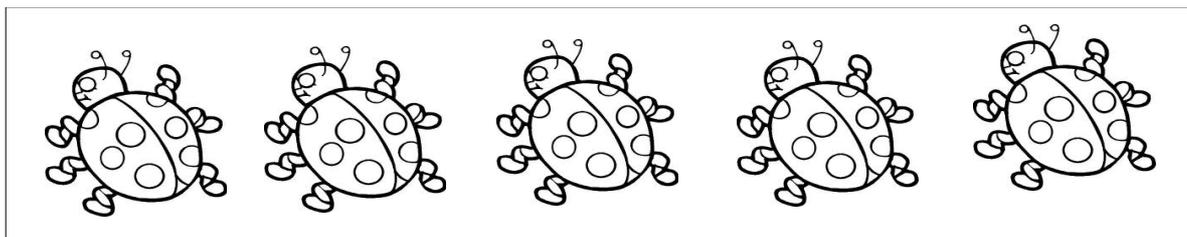
5

RECONHECE () NÃO RECONHECE ()



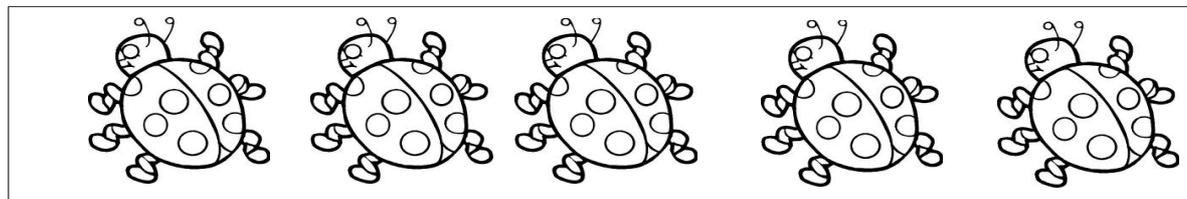
3

RECONHECE () NÃO RECONHECE ()



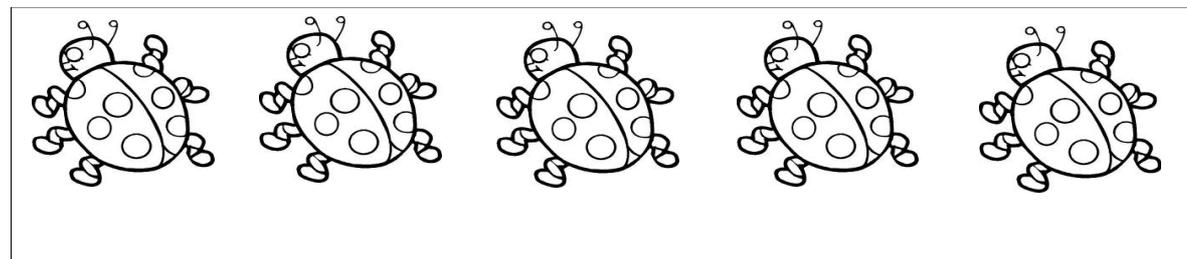
2

RECONHECE () NÃO RECONHECE ()

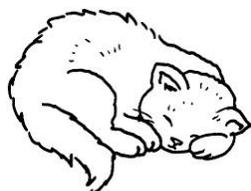


4

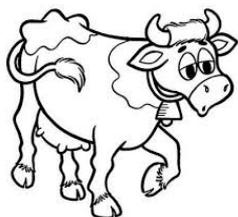
RECONHECE () NÃO RECONHECE ()



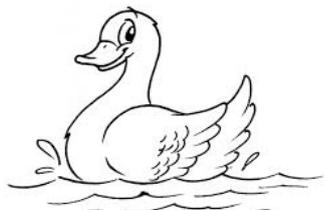
7) ESCREVA O NOME DA FIGURA:



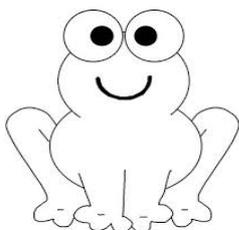
RECONHECE ()
NÃO RECONHECE ()



RECONHECE ()
NÃO RECONHECE ()



RECONHECE ()
NÃO RECONHECE ()



RECONHECE ()
NÃO RECONHECE ()



QUESTIONÁRIO PARA OS ALUNOS UMEI SOLAR RUBI

NOME: _____ DATA: ____/____/2014

QUESTIONÁRIO PARA OS ALUNOS :

1 – Sua professora utiliza jogos, brinquedos e brincadeiras na sala de aula e nos espaços externos da Umei?

() SIM () NÃO QUAIS? _____

2 – O que você acha do uso de jogos, brinquedos e brincadeiras na sala de aula?

() SIM () NÃO QUAIS? _____

3 – Quais os jogos, brinquedos e brincadeiras você gosta? Você aprende algo diferente quando brinca na escola?

4 – Quando a professora leva jogo, brinquedos e brincadeiras para sala de aula, ela brinca com você? De que forma?

() SIM () NÃO _____

5 – Você já sugeriu algum jogo, brinquedo ou brincadeira para seu professor?

6 – Quando termina o tempo de brincar como você se sente?

7 – Desenhe um jogo, brinquedo ou brincadeira que você gosta?

8 – Escreva o nome do jogo, brinquedo ou brincadeira que você desenhou?



**QUESTIONÁRIO PARA PROFESSORAS
UMEI SOLAR RUBI**

NOME: _____

DATA: ____/____/2014

PERGUNTAS SOBRE O USO DO LÚDICO NA UMEI SOLAR RUBI:

1 – O que é o lúdico para você?

2 – Como você utiliza o lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras) no seu planejamento na turma de cinco anos?

3 – Quanto tempo você utiliza o lúdico no seu dia a dia em sala de aula e nos espaços externos com as crianças da turma de cinco anos?

4 – Que jogos, brinquedos e brincadeiras você utiliza para desenvolvimento da linguagem oral e escrita?

5 – Qual a importância de se utilizar jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento na turma de cinco anos?
