

## ELABORAÇÃO DE AULAS ATRATIVAS PARA CRIANÇAS DE CINCO ANOS: O LÚDICO COMO FERRAMENTA PARA A APRENDIZAGEM.

**Creating attractive lessons for five-year old children: the ludic as a tool for learning.**

Alessandra Araújo da Silva<sup>1</sup>, Ana Vitória Cardoso de Lima<sup>1</sup>, Lêda Freire Soares<sup>1</sup>, Ana Lucia Costa e Silva<sup>2</sup>, Maria Teresa de Beaumont<sup>2</sup>

---

### Resumo

---

Esta pesquisa apresenta um relato de experiências a partir de reflexões sobre a metodologia do lúdico como ferramenta essencial para a aprendizagem de crianças com cinco anos e traz, como campo de observação da realidade, duas escolas, sendo uma de rede pública e uma de rede privada, ambas localizadas no município de Araguari-MG, na área da educação infantil. O principal objetivo foi mostrar estratégias que podem ser usadas para que os alunos continuem motivados dentro do ambiente escolar, sendo possível brincar e aprender ao mesmo tempo.

**Palavras-chave:** Ludicidade, educação, aprendizagem, educação infantil.

### Abstract

---

This research presents an experience report from reflections on the ludic methodology as an essential tool for the learning of five-year old children and brings, as the reality field observation, two schools, one public and one private, both located in the city of Araguari-MG, in the area of early childhood education. The main goal was to show strategies that can be used so students remain motivated within the school environment, being possible to play and learn at the same time.

**Keywords:** Playfulness, education, learning, early childhood education.

---

<sup>1</sup> Graduandas Pedagogia Instituto Master de Ensino Presidente Antônio Carlos - IMEPAC

<sup>2</sup> Docentes Instituto Master de Ensino Presidente Antônio Carlos - IMEPAC

## Introdução

No ato de brincar, a criança aprende a decidir, assumir papéis, atribuir significados aos objetos transformando-os em brinquedos, levantar hipóteses, resolver problemas, pensar, sentir sobre seu mundo e imaginar um mundo mais amplo. Na pedagogia, brinquedo é qualquer objeto que a criança possa usar no ato de brincar e alguns servem tanto para a diversão, quanto para o aprendizado. (VIGOTSKY, 1998). Desta forma, a criança se torna ativa, criativa e aprende a se relacionar com o outro, tornando-se também mais feliz, bondosa e solidária.

A partir da proposta da disciplina Projeto Integrador, nos propusemos a desenvolver um trabalho de pesquisa utilizando a Metodologia da Problematização com o Arco de Maguerez. Nesse sentido, escolhemos como campo de observação da realidade, duas escolas, sendo uma de rede pública e uma de rede privada, ambas localizadas no município de Araguari-MG, especializadas em educação infantil.

Observamos que as dinâmicas usadas pela professora da rede privada são com músicas, brincadeiras e filmes. Na escola pública, as atividades também foram desenvolvidas com músicas e a professora usou a estratégia de contar histórias para chamar a atenção dos alunos. Na escola privada, a professora utilizou o pátio, com a brincadeira do camaleão, e logo após colocou um filme para os alunos. A escola pública já não realizou nenhuma atividade fora da sala de aula.

Percebemos que tanto na rede pública como na rede privada, os alunos pareciam estar motivados, mostrando interesse nas atividades propostas pelo professor. Dessa forma, as observações nos conduziram ao delineamento do seguinte problema de investigação: Quais outras estratégias poderiam ser usadas para que os alunos continuassem motivados?

Dentro da realidade observada e, após o delineamento do problema, foi possível estabelecer os possíveis fatores que pudessem ser usados como estratégias que viessem a aumentar a motivação dos alunos. Dessa forma, identificamos os seguintes pontos-chave: a ausência de mais dinâmicas nas aulas; o uso de aulas tradicionais; inadequação quanto ao

uso do espaço físico e condicionamento das crianças na escola; falta de competência docente; falta de entendimento da rapidez do aprendizado nessa faixa etária (cinco anos de idade).

Após analisarmos todos esses aspectos, foi necessário compreender que fatores históricos, psíquicos e sociais são complementares e ajudam a desenvolver o plano de ação, para a busca de resposta ao nosso questionamento. Além desse item, a revisão de literatura fundamenta o tema escolhido e propicia em uma melhor tomada de decisão ao utilizar a metodologia do lúdico, dentro da sala de aula.

Deste modo, estudar sobre a infância e buscar metodologias alternativas para enriquecer o aprendizado dos pequeninos foram os desafios tentados pelo nosso grupo, alunas da vigésima terceira turma do curso de Pedagogia do IMEPAC Araguari.

### **Aspectos importantes sobre a infância: uma breve revisão teórica**

Vigotsky (1998) acredita que a criança quando brinca se desenvolve nos aspectos morais, afetivos, da linguagem e no meio educacional; desta forma, ela passa a viver experiências fundamentais para seu crescimento. A brincadeira é a linguagem natural da criança, na qual se expressa e passa mensagens, mostrando sua interpretação e a forma de enxergar o mundo.

Para Piaget (1971), uma criança com cinco anos de idade apresenta dois estágios de desenvolvimento intelectual até o momento. O primeiro, o período sensório-motor se estende até os dois anos de idade. Neste período seu pensamento se manifesta através de sensações e movimentos, em que a criança explora o seu próprio eu – corpo e movimentos realizados. Nesta fase, a criança no seu contato com a realidade, constrói experiências e ações que possibilitam que ela assimile pessoas e objetos. Esse é um contato inicial, sem representação, pensamento ou linguagem.

Conforme o autor, nesta faixa etária – cinco anos – a criança encontra-se no segundo período de desenvolvimento intelectual, o pré-operacional. Este está-

gio vai dos dois aos sete anos de idade e nele ocorre a capacitação da criança em substituir coisas, objetos e ações por símbolos, ou seja, ela se torna capaz de representar, desenvolvendo assim a sua linguagem.

O desenvolvimento da linguagem não se dá somente pela fala, mas também pela linguagem corporal, em que a criança representa diferentes situações, usando seu próprio corpo (gestos, mímicas, dramatizações, imitações). Outra característica do pensamento infantil no estágio pré-operacional é a concentração. A criança fixa sua atenção apenas sobre um determinado ponto de um evento e é somente com o tempo que ela se tornará capaz de avaliar outros pontos perceptuais de forma coordenada (PIAGET 1971).

A criança, nestes dois estágios que cobrem a idade pré-escolar, se desenvolve progressivamente e é através da interação com o meio que o seu intelecto se constrói, pois passa a conhecer o mundo, as pessoas, os objetos e a estabelecer relações que lhe permitirão assimilar a realidade. (FURTADO, 1999.)

Para Piaget (1971) é por meio do jogo que a criança assimila a realidade. Quando brincam de casinha, as crianças vivem experiências de reconstruir o cotidiano e simbolizar a vida. Para as crianças de cinco anos, os jogos simbólicos são os mais adequados. Eles atribuem vida àquilo que não tem, criam fantasias e são capazes de duplicar objetos ou acontecimentos por uma palavra, um gesto, ou até mesmo uma lembrança. As brincadeiras de faz de conta são exemplos de jogos simbólicos.

Os jogos de regras também podem ser utilizados nessa faixa etária, pois as crianças já começam a ter a consciência do que é ganhar e perder, como por exemplo, o futebol, o jogo de memória, dominó, pega-pega, amarelinha, dança da cadeira, pique-esconde, etc. (PIAGET, 1971)

Considerando ainda as diretrizes em acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil,

“as brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também

chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica”. (1998, v1. p.28).

Levar o lúdico para dentro da escola é uma estratégia de suma importância para que o aluno possa se desenvolver, aprender e ao mesmo tempo brincar. Muitos jogos podem ser trabalhados para ajudar a criança a assimilar melhor a realidade e os conceitos trabalhados pelo professor. Mas é necessário que o educador esteja preparado para realizar a proposta do lúdico, tendo conhecimentos sobre a metodologia e vontade de permanecer em contínuo aprendizado e renovação, pois levar atividades que atraiam os alunos exige pesquisa, estudo, observação, criatividade e muito esforço. (ALMEIDA, 1987)

Segundo o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (1998, v1. p.27) “as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem a autoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa”.

O pedagogo tem um importante papel como pesquisador, pois ele deve buscar, em todo tempo, ações educativas e eficazes para que a motivação da criança dentro da sala de aula seja a mesma ao sair para o recreio, ao ir às aulas de Educação Física ou na hora da saída. (OLIVEIRA, 2016)

É essencial para o professor que vai trabalhar de forma lúdica a formação continuada. Esse profissional precisa ter conhecimento teórico, prático, capacidade de observação, amor e vontade de ajudar a criança neste processo. Ele deve estimular cada vez mais sua criatividade para levar melhores atividades e dinâmicas para a sala de aula; trocar experiências com outros profissionais, renovando e inovando sua prática para atrair e motivar os alunos.

“A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder - alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si de do mun-

do e que seja capaz de dar - lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor” (ALMEIDA, 1987, p.195).

Segundo Kishimoto (1994, p. 13) “o jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola”.

De acordo com Martínéz (1997), no Livro “Criatividade, personalidade e educação”, a pesquisa e o estudo são as principais características de pessoas criativas. A autora propõe seis estratégias para o desenvolvimento da criatividade, que são: utilização de técnicas específicas para a solução criativa de problemas; cursos e treinamentos; cursos para ensinar a pensar; seminários vivenciais e jogos criativos; o desenvolvimento da criatividade por meio da arte e modificações no currículo escolar. Todas essas estratégias para estimular a criatividade, devem ser utilizadas pelos profissionais da educação que desejam trabalhar de forma lúdica.

Segundo Almeida (1987) a educação lúdica pode ter consequências, podendo ser uma arma na mão do professor. Se ele for despreparado essa arma é capaz de mutilar o ato de educar; se for competente, passa a ser um instrumento de unificação, libertação e transformação das reais condições em que se encontra o educando. É uma prática desafiadora, inovadora e possível de ser aplicada.

O mundo infantil é bem diferente do mundo adulto, pois nele há fantasias, faz de conta, sonhar e o descobrir. Através das brincadeiras a criança tem a oportunidade de se conhecer e constituir-se socialmente (BARRETO, et al)

### **Desenvolvimento do projeto: aspectos metodológicos**

Para o desenvolvimento da proposta delineada neste artigo, alguns cuidados foram observados, tanto para organização do próprio trabalho quanto para

a sua profissionalização. Neste sentido, após encaminhamento de carta de apresentação e autorização para realizarmos o trabalho, foram feitas algumas observações. O tempo de observação médio foi de três dias em cada instituição, seguindo-se o roteiro e a divisão do trabalho, no qual três alunas visitaram uma escola privada e as outras três visitaram a escola pública.

No roteiro elaborado para observação inicial, deveríamos nos atentar para a estrutura física de ambas as escolas, quantidade de alunos por sala; dinâmicas usadas pelas professoras, tipo de atividades realizadas fora da sala de aula e nível de motivação de cada aluno nas atividades propostas pelos professores.

Nos campos investigados, notamos que em relação à estrutura física da rede privada, é um ambiente bem estruturado, colorido que chama atenção dos alunos; além da escola possuir um parque; o que motiva as crianças. Já na escola pública, o ambiente também é bem estruturado, porém não é tão colorido e não possui o parque para atraí-los, segundo nossa percepção. Em relação à quantidade de alunos na rede privada, são em média de 15 alunos por sala e, na rede pública, esse número é maior, com 22 alunos.

De posse desses dados, nos propusemos a elaborar uma reflexão sobre o problema, os pontos-chave, bem como os aspectos desenvolvidos na teorização, o que possibilitou-nos, apresentar diversas alternativas que pudessem contribuir para a solução do problema estudado. Foram elas:

1. Desenvolver jogos que estimulassem o aprendizado, a coordenação, a lógica, a criatividade e a imaginação com os alunos envolvidos no projeto.
2. Fazer o aluno se tornar produtor do próprio material.
3. Estimular o professor para que ele desenvolva mais atividades fora da sala de aula para que o aluno se sentisse mais à vontade.
4. Estimular a escola a realizar cursos para que os professores tivessem a consciência de que é necessário sair da rotina para ter melhor resultado (formação continuada do professor).

5. Criar ações para conscientizar os profissionais da educação – graduados e aqueles em processo de formação - que é necessário ter uma formação continuada para trabalhar a metodologia do lúdico.
6. Incentivar os professores – graduados e em processo - em buscar atividades atrativas.

Ao analisarmos todas as alternativas possíveis para desenvolver o plano de ação, escolhemos aplicar dentro da realidade de observação, quatro ações, dentre todas as possibilidades apresentadas. Foram elas:

**3.1- jogo da memória**, cujo objetivo da ação era estimular a autonomia, o intelecto, a concentração, a observação, a coordenação, o raciocínio lógico e a criatividade do aluno. O principal objetivo foi apresentar o conteúdo escolar (numerais e as quantidades) de uma forma diferente para os alunos, com a finalidade de motivá-los e ensiná-los. Nesse sentido, o trabalho foi desenvolvido nas duas escolas e ambas produziram apenas os desenhos, referente às quantidades e os numerais. A pintura, o recorte e a colagem de todo material foi feito pelos próprios alunos e a atividade foi realizada fora da sala de aula. Essa atividade foi realizada em 17 de Maio de 2016, tanto na escola pública quanto na escola privada, da educação infantil, envolvidas no projeto. Como recursos foram utilizados papel cartão, lápis de cor, cola e tesoura. A ação só foi possível acontecer pela colaboração dos alunos da educação Infantil e disponibilidade da equipe de trabalho das escolas envolvidas no projeto.

**3.2- foto memória:** o objetivo da ação foi mostrar a importância do momento familiar para a criança e a importância da brincadeira no processo de formação cognitiva do indivíduo, pois é brincando que a criança desenvolve seu intelecto e suas habilidades. Nesta atividade,

os alunos desenvolveram todo o jogo na sala de aula e o levaram para casa. A próxima ação foi a de enviar as fotos para a escola (capturar o momento em que os pais jogam com o seu filho), desta forma, os próprios pais deveriam tirar fotos desse momento em que brincavam com os filhos. Posteriormente, a escola postou em sua rede social cada foto, com a frase: “Recordar esse momento, não tem preço”. As

duas escolas montaram um documento, relatando o objetivo e pedindo autorização dos pais para realizar a ação. Essa ação foi realizada após o dia 17 de Maio de 2016, nas casas dos alunos envolvidos no projeto. As escolas receberam as fotos até no dia 31 de Maio, para divulgarem o resultado do momento. As fotos foram divulgadas na rede social, Facebook, da escola privada. Na escola pública, o objetivo era construir um mural, na entrada da escola e as pessoas envolvidas nesta ação foram os pais ou responsáveis dos alunos da educação infantil.

**3.3- cartilha “brincar e aprender, por que não?”** O objetivo da ação foi conscientizar os profissionais da educação que é possível elaborar aulas atrativas através dos jogos lúdicos, que é uma estratégia de aprendizagem. A cartilha abordou também a formação do professor que quer trabalhar com essa estratégia.

**3.4- propaganda institucional “faça tudo com excelência”**, cujo objetivo da ação foi conscientizar os profissionais da educação que é necessário ter uma formação continuada para trabalhar a metodologia dos jogos lúdicos em sala de aula (reflexão sobre a prática). Neste caso, criou-se uma propaganda institucional, com apelo emocional, mostrando a necessidade do planejamento, pesquisa e estudo para levar as melhores atividades atrativas para dentro da sala de aula. O processo de divulgação começou no dia 25 de maio.

#### **Avaliação da experiência: tecendo algumas considerações**

Podemos considerar que todas as ações foram concretizadas com sucesso, porém algumas não alcançaram a expectativa desejada. Abaixo avaliamos a experiência de todas as ações que compunham este projeto.

#### **Jogo da memória**

O jogo da memória foi uma ação desenvolvida para mostrar que é possível sim elaborar aulas atrativas e dinâmicas para os alunos. Brincar e ao mesmo tempo, aprender. Ao avaliarmos o resultado da ação, notamos extremo interesse e participação das

crianças na brincadeira, desde a hora da confecção do jogo, até o momento de brincar.

Um ponto importante é relatar que as crianças se sentiram motivadas em perceber que tinham a capacidade de criar algo e que aquele jogo tinha a “cara” de cada um. Elas conseguiram trabalhar em equipe, ajudar uns aos outros e aceitaram muito bem a questão do perder e do ganhar. Tanto na escola pública, quanto na escola particular, observamos que os alunos já sabiam os numerais e as quantidades e que não tiveram muita dificuldade em memorizar as cartas do jogo.

### Foto memória

A ideia dessa ação foi de conscientizar tanto os profissionais da educação, quanto os próprios pais, de que a brincadeira para a criança é algo transformador e essencial. A escola particular recebeu poucas fotos dos alunos brincando em casa e todas foram postadas na rede social. A escola pública recebeu menos ainda e não foi possível montar o mural, pela falta de feedback dos pais.

Observamos que é necessário trabalharmos mais ações com os pais das crianças, para que percebam que esse momento é importante para a criança e que eles devem fazer parte, pois é ao brincar que a criança se desenvolve.

### Cartilha e propaganda institucional

As duas ações tiveram um bom alcance e foram divulgadas para os profissionais de educação – tanto graduados e aqueles também em processo de formação. O *Whatsapp* foi uma das mídias utilizadas mais eficientes, pois conseguimos trabalhar com um público bem específico e delimitado, que permitiu a divulgação “boca a boca”, alcançando assim o objetivo de conscientização.

Importante destacar que a cartilha foi criada com fotos, dicas e estratégias reais extraídas da internet e apresentada, principalmente, para os alunos do curso de Pedagogia do IMEPAC. Ela está disponível, podendo ser acessada pelo blog da Pedagogia desde o dia 03 de Junho de 2016; também via *Whatsapp*

desde essa data, sendo possível acessar pelo link: <https://goo.gl/jQKGzI>. A cartilha foi desenvolvida pelas alunas da vigésima terceira turma do curso de Pedagogia do IMEPAC Araguari.

Quanto à propaganda institucional, é possível ter o acesso ao material elaborado, acessando os seguintes links: Link acessar a propaganda no Youtube: <https://youtu.be/IOo2JEVUIwY> e Link para acessar a propaganda no Blog da pedagogia: <https://goo.gl/Mhm1Ly>. Também neste caso, a propaganda foi elaborada pelas alunas responsáveis pelo projeto.

Compreendemos que estudar mais profundamente sobre este tema buscando possíveis soluções para o problema, contribui para a expansão de novas estratégias, para o conhecimento dos professores e aplicações em outros contextos. Sob o ponto de vista dos alunos, estes se beneficiam para estimular a aprendizagem. Finalmente, para nossa formação como professores, devemos criar o hábito de aprender e conhecer as atividades antes, para posteriormente podermos ensinar aos alunos. A questão das aulas atrativas para crianças de cinco anos de idade têm por finalidade desenvolver a metodologia do lúdico dentro da sala de aula, porque brincar é mais que aprender.

### Referências

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica - técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1987.
- BEVIANI, Cintia Gonçalves Landulfo. **Brincar na escola**, Para entender a história... ISSN 2179-4111. Ano 3, Volume fev., Série 07/02, 2012, p.01-12.
- BRASIL. Lei no 9.394, de 23 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, 1996.
- BRASIL. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação. Brasília: 1998.
- FURTADO, O.; BOCK, A.M.B; TEIXEIRA, M.L.T. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. 13.ed. São Paulo: Saraiva, 1999.

---

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1994.

MALAQUIAS, Maiane Santos; RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**, set. 2013.

MARTÍNEZ, Albertina Mitjás. **Criatividade, personalidade e educação**. 3. ed. Campinas: Papyrus, 1997.

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. **A Criança e a Importância do Lúdico na Educação**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 2, Vol. 13. pp 113-128 Janeiro de 2016 ISSN:2448-0959

PEDROSO, Crislaine de Andrade, BARRETO, Jaqueline Muniz , MALAQUIAS, Joseli de Souza Santos, PINTO, Luciana de Miranda. **Papel do brinquedo na educação Infantil**.Faculdades Integradas do Vale do Ribeira – SCELISUL.

Acesso: <http://www.scelisul.com.br/cursos/graduacao/pd/artigo2.pdf>

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1971.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.