

O LÚDICO E SUA ABORDAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL¹

Simone Raquel Barriles Leicht²

Resumo: O artigo tem como objetivo apresentar uma análise sobre a concepção e o trabalho desenvolvido acerca da ludicidade por professores dos primeiros e segundos anos do Ensino Fundamental. A metodologia utilizada constituiu-se de observação, entrevista e questionário. Sugere-se que apesar de certo limite no que diz respeito aos processos de planejamento da prática docente, o contexto pesquisado evidencia o emprego da ludicidade como ferramenta de ensino. Entretanto, percebeu-se que ainda há a necessidade de aperfeiçoamento dos profissionais da educação quanto ao uso desta importante ferramenta de trabalho para o ensino.

Palavras-chave: Ludicidade. Ensino. Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa desenvolvida tem como tema a ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Trabalhar nessa etapa de ensino pode ser um desafio a qualquer professor que não esteja bem preparado para isso. As dúvidas são constantes, seja em relação à didática em sala de aula, quanto à segurança de que está fazendo o trabalho correto. As crianças prestam atenção? Elas aprendem o conteúdo transmitido adequadamente? A ferramenta de trabalho utilizada para introduzir o conhecimento atrai todas as crianças? Essas e outras dúvidas, trouxeram à tona o interesse em averiguar como os professores do 1º e 2º ano do ensino fundamental concebem e trabalham a ludicidade no processo de ensino aprendizagem, sendo esta uma de muitas ferramentas pedagógicas recomendadas para o trabalho de alfabetização das crianças.

Guiaram este trabalho o objetivo geral: “Analisar como os professores do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola de Lages/SC concebem e trabalham a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem” e os seguintes objetivos específicos: “identificar as concepções de ludicidade dos professores; verificar como inserem a ludicidade em seus

¹ Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Universidade do Sul de Santa Catarina, sob orientação da professora Rosinete Costa Fernandes Cardoso, no segundo semestre de 2019.

² Graduanda do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL).

planejamentos; identificar o papel da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem e conhecer como foi a formação dos professores quanto à ludicidade”. Ao que se pretende esclarecer então o problema da pesquisa: “Como os professores do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola de Lages/SC concebem e trabalham a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem?”.

É importante destacar que o campo da pesquisa foi em uma escola particular, com condições de oferecer mais recursos aos profissionais da educação. Foram realizadas observações em sala de aula, especificamente em turmas do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, bem como coletados dados referente cada profissional da educação, através de entrevistas e questionário e, ainda, consultados, registrados e analisados o material onde constava todo o planejamento das professoras das séries aqui referidas.

As entrevistas contemplaram duas professoras do 1º ano e duas professoras do 2º ano das séries iniciais do Ensino Fundamental. As observações realizadas diariamente, durante uma semana, no período matutino e vespertino, foram transcritas e registradas em fotografias.

Nas páginas seguintes o leitor encontrará a fundamentação teórica, que discute os conceitos balizadores das análises; a discussão sobre os resultados obtidos; as considerações finais; referências e apêndices.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Falar de educação atualmente é uma maneira certa de criar debates dos mais variados. Todos e cada um tem a sua opinião de como é a melhor maneira de educarmos nossas crianças. Com o passar dos tempos, criou-se várias maneiras diferentes para ensinar a mesma coisa. Mas uma coisa é certa: educação é um direito de todos. Como consta na Constituição Federal de 1988, art. 6º: “São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição” (BRASIL, 2016).

A mesma lei que dá o direito à educação, também promove liberdade de ensino, assim descrito no art. 206, inc. II e III:

[...]II - liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber;
III - pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas, e coexistência de instituições públicas e privadas de ensino[...] (BRASIL, 2016).

Esta concepção pedagógica descrita acima é apenas uma maneira de ver o quanto o professor tem liberdade de escolher, em sua forma de gerir uma sala de aula, a melhor técnica a utilizar para transmitir o conhecimento às suas crianças. E se está defendido em lei, por que não buscar a ludicidade como ferramenta no processo de ensino aprendizagem? Uma etapa que é tão importante na educação como a transição da criança do Ensino Infantil para o Fundamental tem de ser abordada da maneira mais coerente a ela, que facilite seu aprendizado, sua introdução no mundo da alfabetização.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na etapa destinada a Educação Infantil, traz em detalhes como deve ocorrer a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental e diz:

A transição entre essas duas etapas da Educação Básica requer muita atenção, para que haja equilíbrio entre as mudanças introduzidas, garantindo **integração e continuidade dos processos de aprendizagens das crianças**, respeitando suas singularidades e as diferentes relações que elas estabelecem com os conhecimentos, assim como a natureza das mediações de cada etapa[...] (BNCC, 2019).

Visto assim, precisa-se levar em conta que a criança precisa de um período de adaptação à nova realidade ao qual ela vai se inserir na vida escolar, afinal, segundo o Estatuto da Criança e Adolescente (ECA), em seu art. 2º: “Considera-se criança, para os efeitos dessa Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquele entre doze e dezoito anos de idade” (BRASIL, 1990). Todo processo de transição exige de quem media uma certa paciência e porque não dizer polivalência, já que necessitará de muito conhecimento para introduzir esta criança à alfabetização. Para não ficar difícil para a criança assimilar os novos conhecimentos e nem mesmo para o professor ensinar, a forma mais fácil seria entrar no mundo infantil e, assim, trazer aquela criança ao novo aspecto da sua vida escolar, ensinando da forma que a criança mais vai ter respostas positivas: brincando.

Ao que nos remete Goes (2012), ela defende a necessidade de que não se abandone o brincar quando a criança se insere no Ensino Fundamental. Para ela, é essencial que a criança saia da educação infantil, sem perder esses momentos do brincar e assim, possa aprender brincando:

[...] as crianças de cinco e seis anos estão em uma fase na qual o brincar é importante para que suas funções superiores se desenvolvam. Não se pode deixar que as crianças, ao chegarem no ensino fundamental, percam esses momentos de brincar. Na educação infantil as crianças brincam e aprendem, pois brincadeira é aprendizado, então o ensino fundamental de nove anos deve estar repleto desses momentos de brincadeiras. (2012, p.37)

O brincar deve fazer parte da vida infantil, tanto como momento de descontração como forma de desenvolver o aprendizado. Desde a Antiguidade a criança se vê com uma pedra na mão e dali surgem casas, carros, brinquedos e brincadeiras incontáveis. Vemos como a criança se desenvolve apenas por observá-la brincar. As invenções que cria brincando são pequenas partes da vida transposta no objeto inanimado a sua frente.

Para Bontempo (2000, apud VEIT, 2014, p.24), “a criança quando brinca com um brinquedo não vê o objeto como ele é, mas lhe confere um novo significado’. Assim sendo, o brinquedo traz à tona uma percepção da realidade que a criança tem em relação ao meio em que está inserida e não necessariamente o usa com a finalidade para o qual o brinquedo foi projetado. Esta opinião também é dividida por Vygotsky (1991, p. 123), “o brinquedo simbólico das crianças pode ser entendido como um sistema muito complexo de “fala” através de gestos que comunicam e indicam os significados dos objetos usados para brincar”, transmitindo assim a ideia de que a criança transforma um objeto em brinquedo e a partir daí cria-se um outro fim para o objeto em questão, como uma toalha que pode virar um capa de super-herói. No ambiente escolar, esta capacidade da criança em conferir diferentes significados a brinquedos e outros objetos é uma oportunidade muito grande a ser utilizada pelo professor no processo de alfabetização da criança, para auxiliar no desenvolvimento cognitivo e ampliar sua capacidade de aquisição do conhecimento.

Para melhor abordar o tema, de acordo com o dicionário Aurélio, ludicidade é: “característica ou propriedade do que é lúdico, do que é feito por meio de jogos, brincadeiras, atividades criativas; ludismo: a ludicidade na educação infantil”. Para autores como Luckesi (2001):

O que caracteriza o lúdico é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem o vivencia. A ludicidade pode ser considerada um estado de inteireza, de estar pleno naquilo que a pessoa faz com prazer, podendo estar presente em diferentes situações de nossas vidas (apud SÁ, 2011, p.53).

Piaget (1998) diz que “a atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa” (apud SÁ, 2011, p.79).

Assim, é possível compreender que a ludicidade está presente em diversos momentos da vida da criança e, conforme Piaget (1998) menciona, é indispensável à prática educativa pois não podemos separar algo tão essencial ao desenvolvimento do ser humano ainda infantil e no processo de aprendizagem. Não podemos deixar de dizer também que é essencial nos anos iniciais do Ensino Fundamental haver a socialização entre as crianças. Tendo em vista que crianças do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental possuem entre 5 e 8 anos de idade, tem de se

desenvolver situações para que elas possam interagir, melhor ainda se for de uma forma natural, com ludicidade. Sem contar a distância de faixa etária que há numa mesma sala, temos também diferentes culturas e meios sociais em que cada criança está inserida. “Para conhecer o outro, é necessário colocar o olhar sobre ele, mas um olhar atento, curioso, e acima de tudo amigo, despido de preconceitos. Buscar a empatia [...]”, diz Vasconcellos (2002, p. 8). Há os preconceitos que vem naturalmente com suas dúvidas, anseios e espontaneidade ao dirigir-se a um colega. E trabalhar o lúdico em sala de aula pode ajudar a romper barreiras presentes em cada uma das crianças, como o preconceito, medos e exclusão. E como afirma Piaget (1967 apud LA TAILLE, 2016, p. 11): “o homem é um ser essencialmente social, impossível, portanto, de ser pensado fora do contexto da sociedade em que nasce e vive. Em outras palavras, o homem não social, [...] este homem simplesmente não existe”.

Tendo o lúdico como seu aliado, o professor pode ser mediador de conhecimentos para a criança, podendo criar uma situação onde há o estímulo pelo aprendizado, tanto por meio de brinquedo como por meio de jogos ou brincadeiras. O brinquedo educativo por exemplo, trazido aqui por Fromberg (1987), tem sua relevância para situações de ensino aprendizagem pois inclui características como “simbolismos, significações, atividades, voluntário ou intrinsecamente motivado, regado e episódico” (apud KISHIMOTO, 2005, p.27). Ou seja, através do lúdico pode-se criar maneiras de fazer as crianças compreenderem o meio em que vivem, as regras presentes na sociedade, a exporem suas experiências, criarem interesses e ainda assim o professor pode ter uma meta de desenvolvimento com o lúdico.

Enquanto um professor de série alfabetizadora pensar apenas em aplicar técnicas de ensino sem realmente ter um contexto para que haja a oportunidade de aprendizado, a alfabetização não terá significado para esta criança que ainda pensa em brincar de carrinho e boneca. Isto sem falar do momento em que a alfabetização chega na hora da leitura, momento este que pode ser muito mais complexo. Como aborda Penin: “Se um professor bem aprendeu o sentido e os limites do saber e do conhecimento entenderá que terão que ser confrontados a cada novo momento” (2001, p. 6). A cada nova vivência em sala de aula, a cada nova dificuldade, o professor terá de compreender a necessidade da criança e adequar o currículo formal ao nível de cognição da criança, que por sua vez, terá maior facilidade na aprendizagem. O lúdico não deve somente ser um “momento de distração ou divertimento” (Rufino, 2014, p. 13). Ele deve ser levado a sério pois trabalhando adequadamente, com as ferramentas certas, o conhecimento apropriado e uma boa dinâmica em sala de aula, é possível transmitir um conhecimento mais significativo ao mesmo tempo em que se brinca. Para Santin (1994):

“as atividades lúdicas são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia e realidade, pela resignificação, pela percepção, pelos momentos de autoconhecimento, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos”. (apud VEIT, 2014 p. 54).

Aprender brincando a criança ressignifica o sentido de tudo, explora suas potencialidades e, por certo, desenvolve-se de uma maneira mais significativa, mais natural a ela.

3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A escolha pelo tema da pesquisa se deu em razão do mesmo me inquietar, especialmente, a partir da experiência nos estágios em instituições escolares. Durante as observações, percebia quanto havia desinteresse das crianças pelo estudo, nem tanto por não compreenderem o conteúdo abordado, mas pela forma como o professor o transmitia, de forma enfadonha, maçante.

O ECA (1990), em seu art. 2º, nos lembra que acolhemos a infância em nossas instituições, entretanto, nem sempre reconhecemos suas necessidades. Se de um lado, o arcabouço legal voltado à prática docente remete a necessidade de que a ludicidade esteja contemplada no trabalho a ser desenvolvido junto às crianças, de outro, estão os professores, inseridos em realidades distintas e movidos por uma formação inicial e experiências no campo de trabalho que podem contribuir ou limitar uma prática lúdica. Ciente de tais fatores, este trabalho buscou investigar a percepção dos professores sobre o assunto, bem como a inserção do lúdico nas turmas observadas. A seguir, os textos que apresentam os dados e análises correspondentes.

3.1 O LÚDICO NA PERCEPÇÃO E PLANEJAMENTO DO PROFESSOR

No intuito de conhecer a percepção dos profissionais sujeitos da pesquisa, quais sejam, quatro professoras³ que atuam nos primeiros e segundos anos do Ensino Fundamental, foi feita

³ Como forma de melhor preservar a identidade das professoras aqui entrevistadas, irei tratá-las como professoras 1W e 1A (professoras do 1º ano) e 2V e 2G (professoras do 2º ano).

uma entrevista com cinco perguntas, cujas respostas foram gravadas e posteriormente transcritas (APÊNDICE A e B). As professoras responderam também um questionário (APÊNDICE C e D) com catorze questões e disponibilizaram seus planos de aula para estudo (APÊNDICE E e F).

A entrevista e o questionário visaram conhecer os conceitos de ludicidade e atividade lúdica que permeiam a prática das docentes, identificar se as mesmas desenvolviam atividades lúdicas em suas turmas e se consideram que estas contribuem para os objetivos de aprendizagem previstos. Os recursos e espaços utilizados foram também alvos dos questionamentos. Quanto ao planejamento da prática docente, a busca foi pela presença de atividades lúdicas na previsão do trabalho a ser realizado. A seguir, relatamos os dados coletados e as respectivas análises.

Na análise da questão voltada aos conceitos manifestados pelas professoras, verificou-se que aquelas que atuam nos primeiros anos têm um conceito de ludicidade/lúdico que difere daquele defendido por este trabalho. Para estas professoras, a ludicidade está relacionada à atividades livres, onde a criança escolhe se participa. A professora 1W crê que a brincadeira não precisa ser coletiva para ser lúdica. Este conceito também é seguido pela professora 1A. Ao abordar a mesma questão sobre a ludicidade, a professora 2V, manifesta uma percepção mais alinhada com o que nos disse Luckesi (2001), pois para esta docente ludicidade “é um momento que inclui o prazer, entrega e integração dos alunos”. Para o autor, é através da ação lúdica que a criança vivenciará momentos de experiência e partilha de conhecimento.

A partir do questionário, constatou-se que as professoras 1W e 1A apresentam, além da diferença no tempo de formação, de trabalho e curso de especialização, um percurso também diverso na graduação. Enquanto que a professora 1W, com 13 anos de experiência em sala de aula, teve entre 20 e 40 horas de disciplinas voltadas ao lúdico, a professora 1A, com 10 anos em sala de aula, não o teve. Entre as professoras, 2V e 2G, apenas uma teve o lúdico como conteúdo na graduação, sendo uma disciplina de 60 horas. Penin (2001) define o termo “profissionalidade” como a fusão dos termos **profissão** e **personalidade**. Ao discorrer sobre a construção de uma profissão a autora destaca, dentre outras questões, as seguintes: a necessidade de pertencimento; a formação inicial e continuada, como partes de um mesmo processo e; a transformação do próprio sujeito que se dá em diálogo com a transformação da realidade. A mesma defende que as escolas são espaços privilegiados de formação continuada, pois estes constituem-se em oportunidade para trocas e de problematização da realidade.

Quanto a crerem na possibilidade das atividades lúdicas contribuírem para o alcance dos objetivos de aprendizagem, a professora 2G considera a ludicidade um facilitador no momento de compreender conteúdos mais complexos, como as contas matemáticas, e defende: “A criança

muitas vezes não consegue simplesmente executar uma atividade sem visualizar, pegar na mão e comparar, para então começar a desenvolver o raciocínio abstrato”. A professora 2V, concorda que as atividades lúdicas somam ao processo de ensino e aprendizagem e acrescenta: “a atividade lúdica ajuda no desenvolvimento e potencialização das habilidades da criança, em cada etapa do ensino”. Assim como Goes (2012) defende a necessidade do brincar na fase de transição da criança para o Ensino Fundamental, as professoras do 1º ano também percebem o quanto é essencial manter os momentos lúdicos para gerar uma aprendizagem facilitadora no ensino escolar.

Segundo as docentes, o retorno das crianças durante a execução das atividades, muitas vezes, sem intervenção destas ou mesmo dos colegas, evidenciam que as atividades lúdicas planejadas e propostas em sala de aula alcançam o resultado desejado. Também foi possível detectar o quanto percebiam a importância do lúdico para as crianças mais novas. As professoras do 1º ano levaram em consideração a questão do brincar como forma de experimentar algo novo, aumentando assim seu leque de conhecimento, socializando e aprendendo a aprender, com o diferente.

Na questão que abordava a existência de espaço diferenciado para momentos lúdicos, as respondentes declararam que a escola não oferece uma brinquedoteca, mas oferece total liberdade para usar qualquer espaço disponível. Assinalam, ainda, que a escola oferece todo material necessário para propiciar atividades lúdicas.

Quanto ao planejamento das aulas, este segue orientações comuns a todos os professores da escola, do Ensino Infantil ao 9º ano. Estas orientações estão dispostas no material didático da escola (livro criado pela própria escola) que apresenta objetivos e atividades sugeridas. É uma maneira que a escola encontrou para informar aos pais sobre a importância de desenvolver cada atividade proposta, em sala ou como tarefa de casa. O documento também facilita caso haja necessidade de um professor ser substituído, encontrando no material diretamente o objetivo proposto para as atividades a serem executadas no dia e como devem ser feitas. Desta forma, tanto as professoras do 1º ano quanto do 2ºano, partilham uma proposta de planejamento fixo. As mesmas ressaltam que nem sempre o documento permite flexibilidades que o professor precisa ter em sala de aula, conhecendo seu aluno e sabendo como cada um reage a cada atividade proposta. Para Vasconcellos (2009), conhecer os alunos, a escola, a comunidade, o objeto de estudo e o contexto mais amplo da sociedade, é fundamental para o sucesso do planejamento docente: “Este é um campo da maior importância na prática docente: como vai estruturar sua atividade, que necessidades localiza no grupo, que objetivos pretende alcançar, que conteúdos vai propor, como vai avaliar, etc...” (2009, p. 147).

Na pergunta que pretendia conhecer quais brincadeiras eram mais utilizadas, as quatro professoras seguem uma mesma visão: “brincadeiras e jogos que envolvam o conteúdo a ser abordado” diz a professora 2V; “brincadeiras com propósito alfabetizador” aponta a professora 2G. Enquanto que as professoras do 1º ano propõem “brincadeiras com regras a serem respeitadas... alfabeto móvel... todas atividades que busquem a alfabetização de forma divertida. Piaget (1998) diz que “o jogo se constitui em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que, quando jogam, as crianças assimilam e podem transformar a realidade”. Isso foi perceptível nas atividades em que as professoras fizeram uso do material concreto para facilitar a aprendizagem nas aulas de matemática.

3.2 DISCUTINDO O PROCESSO DA LUDICIDADE NO ENSINO APRENDIZAGEM

Na observação da turma da professora 1A acompanhou-se o desenvolvimento de atividades lúdicas (“fronha mágica” e “caixa misteriosa”), nas quais a professora requeria a atenção da criança, pois aludia a algo novo e misterioso, assim, manteve as crianças concentradas e isso foi a chave para poder trabalhar o conteúdo que viria a seguir. As professoras souberam captar a atenção deles, fazer com que o que houvesse fora da sala não importasse naquele momento, nem os dispersassem da atividade.

Esta pesquisa demonstrou que não é apenas essa criança que acabou de sair do Ensino Infantil que se desenvolverá melhor quando utilizarmos da ludicidade como ferramenta de aprendizado. Ao observar as turmas do 2º ano, percebeu-se grande desempenho e facilidade para a aprendizagem, em matemática, principalmente, quando a professora fazia uso de atividades lúdicas que recorriam a materiais concretos. O pensamento abstrato nem sempre é algo que as crianças possuem nessa faixa etária. Vygotsky (1991) formula um dos conceitos mais conhecidos de sua teoria e que tem implicações significativas para as práticas educacionais: o conceito de **Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP)**.

A **Zona de Desenvolvimento Proximal** compreende a faixa entre o nível de **desenvolvimento real** – nível de funções exigidas nas atividades que os indivíduos (crianças e adultos) são capazes de realizar sozinhos, de forma independente e autônoma – e o nível de **desenvolvimento potencial** – nível de funções nas atividades em que os sujeitos só são capazes de realizar com a ajuda ou colaboração de outras pessoas mais capazes (1991, p. 117).

Enquanto algumas crianças possuem maior facilidade na aquisição da leitura, escrita e resolução de contas matemáticas, outras possuem maior dificuldade nesses campos. E é isso que torna a ludicidade uma aliada importante no processo de ensino aprendizagem. Nas atividades observadas, as professoras fizeram uso de materiais simples que foram fundamentais para consolidar aprendizagens, afastando-se de uma prática maçante e oferecendo situações de aprendizagem interessantes e facilitadoras.

Em determinado dia de observação, presenciei a professora 2V fazendo uma brincadeira chamada “corrida de contas”. As crianças foram divididas em dois grupos e cada grupo recebia uma conta para resolver. Quem acabava primeiro e acertava, corria e marcava um ponto no painel. Todos se ajudavam. Um aprendendo com o erro do outro, observando o raciocínio que o amigo tinha para ajudar a resolver cada questão proposta. Somente o fato da professora ter transformado uma simples aula de matemática em uma brincadeira, além de estimular a socialização e respeito pelos colegas, os fez ficarem alertas para o que faziam de errado e a corrigirem-se, sozinhos. A professora demonstrou grande satisfação ao perceber o quanto se ajudavam e no decorrer do período de observação fez várias brincadeiras semelhantes pois percebeu a melhora no desempenho e aquisição do conhecimento lógico matemático.

Segundo Santin (1990):

...as atividades lúdicas são ações “vivas” e “sentidas”, não definíveis por discursos, mas compreendidas por aquilo que faz com que elas aconteçam, por fruição, pela potência em termos de força interior que expõe, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como materiais que têm sentido e significado para quem as pratica (1990, p. 13).

Para o autor, tanto quanto para a professora, o mais importante na atividade lúdica é o processo, a própria ação, o momento em que se vivencia a experiência e, através dessa experiência, ser desafiada pela busca da solução do problema que lhe é apresentado.

Em outro momento da pesquisa em campo, houve uma brincadeira chamada “código”, numa turma do 2º ano. Dividiram a sala em 2 grupos e cada um recebeu códigos (números gravados em garrafas). As crianças estão aprendendo sobre classes e ordem dos numerais, então a professora escreveu números que faziam parte deste conteúdo para ordenarem de forma crescente ou decrescente, em garrafas viradas para o grupo. Eles deveriam adivinhar no grupo adversário qual era o código da garrafa, aleatoriamente. Ganhava o grupo que pegava todos os códigos do grupo adversário. De início saíram números variados. Até que um aluno disse “mas como que diz esses números se nem é o que a gente tem aqui e a professora deu igual os códigos?”. Na hora abriu um sorriso no rosto da professora, que o parabenizou pela esperteza.

Então as demais crianças viram o erro que estavam cometendo e começaram a prestar mais atenção.

Um ponto interessante analisado é que, mesmo com certo limite dado pela prática do planejamento na instituição, as professoras buscam transmitir o conhecimento da forma que mais acreditam que facilitará o aprendizado, remetendo ao que Vasconcellos (2009) nos diz quando discute o que considerar no processo de planejar: a realidade.

Considerando que a atividade lúdica seja indispensável no processo de ensino aprendizagem, através dela a criança exteriorizará o que sente, pensa e em dado momento, aprenderá naturalmente. Esta percepção do lúdico ficou bem claro em uma atividade elaborada por uma professora do 2º ano determinado dia, em que utiliza material concreto para transformar as contas matemáticas em algo menos desafiador. As crianças aprenderam mais facilmente a tabuada do 2 e do 3, pois primeiro o conteúdo foi trabalhado em uma brincadeira.

É nítido que a forma como as professoras trabalham ludicamente traz retorno positivo no processo de aprendizagem. A criança quando visualiza o concreto, manuseia, explora as possibilidades, antes de partir para o conhecimento teórico em si, consegue ser capaz de fazer melhor associação entre o que viu e o que está sendo direcionado no processo de aquisição da leitura, escrita e das contas matemáticas, da mesma forma que sugere Vygotsky (1991) em sua teoria da Zona de Desenvolvimento Proximal. Aqui o professor serve de mediador entre o real e o potencial, utilizando a ludicidade como forma mediadora. A habilidade para trabalhar os conteúdos é que demonstra a real aptidão do professor em mediar a transmissão do conhecimento para a criança e assim ela vivecia bons momentos de aprendizagem. E vai aprender brincando.

4 CONCLUSÕES

A ludicidade faz parte da vida de todos, independentemente se crianças ou adultos. Ela está presente nas mais simples tarefas cotidianas tanto quanto nas complexas. A ludicidade ajuda a desenvolver o ser humano, sua criatividade, seu raciocínio, seu pensamento. Ao lidarmos de maneira lúdica com as crianças em sala de aula, podemos ter resultados extraordinários, exigindo do professor apenas disposição em utilizar esta ferramenta de ensino para ensinar, e da criança, para aprender.

Após muito estudo e pesquisa de campo, conclui-se que a ludicidade, quando presente nas atividades em sala de aula, é um grande agente facilitador no processo de ensino aprendizagem e de transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental. Aliada ao conhecimento e interesse dos professores e um bom planejamento, a ludicidade pode, além de abrir caminho para o conhecimento, oferecer novas oportunidades de autoconhecimento, tanto para o aluno, quanto para o professor.

As práticas analisadas, evidenciam que a ludicidade em sala de aula é apoiada pela gestão e se insere no trabalho docente, pois as professoras, no posicionamento de mediadoras do conhecimento, se valem desse recurso no trabalho com a alfabetização. Analisando todos os aspectos aqui julgados, há de se destacar um ponto discutível na instituição - o fato de que o planejamento das aulas não é de responsabilidade de cada professora. Assim, sua marca, a singularidade de seu trabalho, pode ser prejudicada, pois limites podem ser interportos no momento de decidir qual a melhor forma de ministrar a aula, ou mesmo, condicionar a prática ao invés de estimular a busca para além do que está pré-determinado. É certo que, os dados mostram o quanto elas se esforçam para poder trazer atividades de forma lúdica para a sala de aula, empregando criatividade e dedicação.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular** de 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 12.11.2019

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 12.11.2019.

BRASIL. ECA. **Estatuto da Criança e do Adolescente**, Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em 12.11.2019

BUARQUE, Aurélio de Hollanda Ferreira; **Aurélio - Novo dicionário da língua portuguesa**/ assistentes : Margarida dos Anjos ... et al.

GOES, Elaine G. T. **Transição da Educação Infantil para o ensino fundamental de nove anos: um olhar sobre a infância**. Maringá, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8ª ed. – São Paulo. Cortez editora, 2005.

LA TAILLE, Yves de, 1951-. **Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão** / Yves de La Taille, Marta Kohl de Oliveira, Heloysa Dantas. 27 ed. – São Paulo: Summus, 2016.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. 2006. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br>. Acesso em março 2014.

PENIN, S.T.S. **A formação de professores e a responsabilidade das universidades**. In: Revista de Estudos Avançados, nº 42, São Paulo: USP, IEA, maio/agosto 2001.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

RUFINO, Terezinha Clementino da Silva. **O lúdico na sala de aula em séries iniciais do ensino fundamental**. 2014. Monografia (Especialização em fundamentos da educação: práticas pedagógicas interdisciplinares) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/5814/1/PDF%20-%20Terezinha%20Clementino%20da%20Silva%20Rufino.pdf>. Acesso em 28/03/2019.

SÁ, Raquel Stela de. **O lúdico e a brincadeira na educação da infância**: livro didático. 1ª ed. Palhoça: UnisulVirtual, 2011.

VASCONCELLOS, Celso dos Santos, 1956. **Coordenação do trabalho pedagógico: do projeto político ao cotidiano da sala de aula**, 11ª ed./ Celso dos Santos Vasconcellos. – São Paulo: Libertad Editora, 2009. – (Subsídios pedagógicos do Libertad; 3)

_____. **Planejamento: projeto de ensino-aprendizagem e projeto político pedagógico** – 10ª ed. / Celso dos Santos Vasconcellos. – São Paulo: Libertad Editora, 2002 – (Cadernos Pedagógicos do Libertad: v.1)

VEIT, Maria Cristina Schweitzer. **Brinquedoteca: formação de brinquedista e organização do espaço**: livro didático/ Maria Cristina Schweitzer Veit; design instrucional, Isabel Zoldan da Veiga Rambo. – Palhoça: UnisulVirtual, 2014.

VEIT, Maria Cristina Schweitzer. **O Lúdico e a brincadeira na infância**: livro didático/ Maria Cristina Schweitzer Veit, (org); Raquel Stela de Sá, [conteudista]; design instrucional Isabel Zoldan da Veiga Rambo; [assistente acadêmico Roberta de Fátima Martins]. – Palhoça: UnisulVirtual, 2014.

VEIT, Maria Cristina Schweitzer. **Processo de ensino e de aprendizagem na linguagem e na escrita**: livro didático/ Maria Cristina Schweitzer Veit (org); Eliane Santana Dias Debus, Maria Sirlene Pereira Schilickmann, Rosicler Shafasche, [conteudistas]; design instrucional Isabel Zoldan da Veiga Rambo. – Palhoça: UnisulVirtual, 2015.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

APÊNDICE A - Entrevista com as professoras do 1º ano do ensino fundamental

1.Qual seu conceito sobre a ludicidade?

Professora 1W: Atividades livres, onde a criança escolhe se participa. Pode ser coletiva ou não; jogos, brinquedos e brincadeiras.

Professora 1A: É uma forma variada de envolver as crianças em atividades coletivas ou não, mas com o intuito de uma aprendizagem significativa.

2.O que é uma atividade lúdica?

Professora 1W: É mais do que um faz de conta, é um momento privilegiado que oferece às crianças a possibilidade de experimentarem situações novas, compartilharem experiências, e se preparam para superar novos desafios.

Professora 1A: É um momento em que a criança pode experimentar uma nova situação, novos desafios.

3.O que você propõe de brincadeiras/jogos com seus alunos em sala de aula?

Professora 1W: Proponho brincadeiras com regras a serem respeitadas, jogos de memória; alfabeto móvel; fritando sílabas para formar palavras; varrer letras, números e quantidades; jogos de trilha humano; balão mágico; estoura balão; caixa surpresa; sobe e desce (com números, para ensinar contas de adição); teatro de sombras... todas atividades que busquem a alfabetização de forma divertida às crianças.

Professora 1A: É proposto brincadeiras e jogos em que as crianças podem explorar seus sentimentos, o respeito pelo próximo, ao mesmo tempo em que se alfabetiza e se diverte.

4.Você acredita que as atividades lúdicas planejadas e propostas em sala de aula realmente alcançam o resultado desejado?

Professora 1W: Com certeza, pois brincar é um direito da criança e aprender brincando é mais divertido, interessante e prazeroso.

Professora 1A: Sim, comprovo isso diariamente no retorno de temos das atividades orais e escritas e no desenvolvimento como um todo da criança.

5.Para finalizar, observando todos os anos de experiência no ensino nas classes de alfabetização que você possui, você acredita que deveria haver mais recursos lúdicos nas escolas para trabalhar com as crianças? Por quê?

Professora 1W: Sim, mas é necessário aceitar a ludicidade como forma de aprendizagem e explicar aos pais que a ludicidade faz parte do processo de ensino aprendizagem, porque as crianças precisam de estímulos para interessarem-se pelo que estão aprendendo e conseguimos mais facilmente através do lúdico.

Professora 1A: Sim, mas antes de tudo tem de haver maior recepção da ludicidade como ferramenta de ensino, principalmente nas séries de alfabetização.

APÊNDICE B - Entrevista com as professoras do 2º ano do ensino fundamental

1.Qual seu conceito sobre a ludicidade?

Professora 2G: Desenvolver a criatividade através de movimentos, diversão, com o objetivo de incluir todos na participação.

Professora 2V: É um momento que inclui o prazer, entrega e integração, participação dos alunos. Pode ser um jogo, brincadeira, vídeo, entre outras atividades que propiciam as ações.

2.O que é uma atividade lúdica?

Professora 2G: Jogos, música, dança, atividades que desenvolvam a criatividade, interação social, com o intuito do aprendizado.

Professora 2V: Os jogos, as representações, brincadeiras que envolvam papéis e brincadeiras cotidianas.

3.O que você propõe de brincadeiras/jogos com seus alunos em sala de aula?

Professora 2G: Tudo que serve para abordar o conteúdo que será estudado: pula corda da tabuada (contar de 2 em 2 ou 3 em 3), caça ao tesouro (procurar palavras que completem determinada frase), brincadeiras com propósito alfabetizador.

Professora 2V: Brincadeiras e jogos que envolvam o conteúdo a ser abordado, bem como a socialização. Ex.: parlendas, onde há interação com outras turmas; pular corda (contando ou ainda cada pulo representando uma sílaba de uma palavra qualquer).

4.Você acredita que as atividades lúdicas planejadas e propostas em sala de aula realmente alcançam o resultado desejado?

Professora 2G: Sim pois ao passar da atividade lúdica para a tradicional a criança demonstra maior compreensão do que quando não há a ludicidade para exemplificar.

Professora 2V: Sim, ajudam a desenvolver e potencializar habilidades.

5.Para finalizar, observando todos os anos de experiência no ensino nas classes de alfabetização que você possui, você acredita que deveria haver mais recursos lúdicos nas escolas para trabalhar com as crianças? Por quê?

Professora 2G: É necessário que haja melhor desenvolvimento da criança no processo social, de alfabetização, comunicação. É uma contribuição para a construção do conhecimento e desenvolvimento integral da criança.

Professora 2V: É necessário! Desperta nos educandos a vontade de aprender, praticar, participar. Abre leques, até para observar onde estão as dificuldades. E neste conjunto, contextualizado, traz benefícios maravilhosos, na formação intelectual, pessoal e social deles.

APÊNDICE C - Tabulação dos questionários das professoras do 1º ano do ensino fundamental

Questionário	Professora 1W	Professora 1A
Idade	44 anos	38 anos
Tempo de Formação	22 anos	10 anos
Tempo de trabalho em sala de aula	13 anos	10 anos
Tempo de trabalho no ensino fundamental (apenas séries de alfabetização)	8 anos	4 anos
Graduação	Pedagogia	Pedagogia
Especialização	Alfabetização e letramento	Práticas Pedagógicas Interdisciplinares em

		Educação Especial e Práticas Inclusivas.
Mestrado/Doutorado	Não	Não
A escola em que você trabalha oferta cursos de formação continuada ou fornece bolsas de estudo para ele?	Sim	Sim
Se SIM, qual (quais) formação (formações) você possui e o tempo de duração delas?	Cursos online, site neurosaber	Cursos online, site neurosaber
Na sua graduação, havia disciplinas que trabalhavam a ludicidade especificamente?	Sim	Não
Se sua resposta à pergunta anterior for SIM, quantas horas de ensino lúdico, em média, você teve na graduação?	Entre 20 e 40 horas	-
Esta escola propicia apoio aos professores quando estes querem trabalhar de forma diversificada e lúdica o currículo escolar obrigatório? Caso NÃO, como você dá seguimento ao seu planejamento	Sim	Sim
A escola fornece material adequado para trabalhar ludicamente em sala de aula ou é necessário recorrer a outra forma de aquisição do material?	Sim, oferece todos os recursos possíveis	Sim, oferece todos os recursos possíveis
Há na escola um espaço diferenciado para criar/conduzir/mediar momentos lúdicos com as crianças? Qual? Caso NÃO haja, como você conduz essas atividades?	Sim, área coberta, parque de grama, parque de grama sintética, ginásio, pátio externo, sala de informática, sala de artes.	Sim, área coberta, parque de grama, parque de grama sintética, ginásio, pátio externo, sala de informática, sala de artes.

APÊNDICE D - Tabulação dos questionários das professoras do 2º ano do ensino fundamental.

Questionário	Professora 2V	Professora 2G
Idade	35 anos	36 anos
Tempo de Formação	07 anos	11 anos
Tempo de trabalho em sala de aula	14 anos	13 anos
Tempo de trabalho no ensino fundamental (apenas séries de alfabetização)	14 anos	09 anos
Graduação	Magistério e Pedagogia	Magistério e Pedagogia
Especialização	Alfabetização e letramento	Psicopedagogia e Alfabetização
Mestrado/Doutorado	Não	Não
A escola em que você trabalha oferta cursos de formação continuada ou fornece bolsas de estudo para ele?	Sim	Sim

Se SIM, qual (quais) formação (formações) você possui e o tempo de duração delas?	Palestras, seminários, cursos online, leituras de livros com devolutivas dinâmicas	Contação de história, cursos de apoio a inclusão, seminários e palestras ofertadas em dias de estudo na escola.
Na sua graduação, havia disciplinas que trabalhavam a ludicidade especificamente?	Não	Sim
Se sua resposta à pergunta anterior for SIM, quantas horas de ensino lúdico, em média, você teve na graduação?	-	Mais de 60 horas
Esta escola propicia apoio aos professores quando estes querem trabalhar de forma diversificada e lúdica o currículo escolar obrigatório? Caso NÃO, como você dá seguimento ao seu planejamento	Sim	Sim
A escola fornece material adequado para trabalhar ludicamente em sala de aula ou é necessário recorrer a outra forma de aquisição do material?	Sim, oferece todos os recursos possíveis: bolas, cordas, peças, caixas, jogos, latas... qualquer material solicitado.	Sim, oferece todos os recursos possíveis: bolas, cordas, peças de encaixe/blocos, jogos de raciocínio lógico, reciclados.
Há na escola um espaço diferenciado para criar/conduzir/mediar momentos lúdicos com as crianças? Qual? Caso NÃO haja, como você conduz essas atividades?	Sim, área coberta, parque de grama, parque de grama sintética, ginásio, pátio externo, sala de informática, sala de artes.	Sim, área coberta, parque de grama, parque de grama sintética, ginásio, pátio externo, sala de informática, sala de artes.

APÊNDICE E -Planejamento de aula do 1º ano (matutino e vespertino)

As professoras levarão os alunos à: - Adquirir o hábito de ouvir, falar e organizar o pensamento lógico • Posicionar – se de maneira criativa, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais, utilizando o diálogo como forma de mediar conflitos e de tomar decisões coletivas; • Aprimorar o autoconhecimento: esclarecendo as dúvidas e atividades de fixação; • Desenvolver o interesse pelas descobertas por meio de situações concretas na sala; • Enfrentar e compreender novas situações; • Transmitir valores como: noções de cidadania, respeito ao próximo, disciplina, solidariedade, respeitar os idosos, respeitar a opinião alheia; • Proporcionar narração de historinha com a participação do aluno para a finalização; • Participar das atividades com interesse e satisfação; • Despertar o interesse pelas descobertas feitas durante as atividades questionando sobre a realização; • Experimentar atividades lúdicas corporais que valorizem a cooperação, o respeito mútuo, a solidariedade e outros valores humanos de relevância social.
--

1º ANO.**Objetivo Geral:**

O 1º ano tem como finalidade:

Estimular e dar condições ao educando para que adquira progressivamente competências e habilidades básicas relacionadas a todas as áreas de conhecimento que lhe permita resolver problemas da vida cotidiana, e alcançar a participação plena no mundo letrado com autonomia e responsabilidade.

Conteúdos que serão desenvolvidos no ano por trimestre**3º TRIMESTRE: Os Sentimentos**

Oralidade (relatos, textos, histórias, fatos e interpretação de textos.)
 Ordem alfabética, tipos de letra - (script maiúsculo, script minúscula, cursiva)
 Sílabas - cópias e registros (script maiúsculo)
 Tipos de textos (poéticos, informativos, receitas, parlendas, trava-línguas, músicas, contos, fábulas...)
 Produção de pequenos textos coletivos
 Números (0 a 150) (operações concretas e registros)
 Adição (0 a 10)
 Subtração (0 a 10)
 Antecessor e Sucessor (1 a 50)
 Situações-problema
 Medidas de tempo (calendário: dias, meses e ano)
 Sistema monetário (noções).
 Medidas de grandeza (mais alto, mais baixo, mais comprido, mais curto, mais grosso, mais fino, mais largo, mais pesado, mais leve, cabe mais, cabe menos...)
 Boas maneiras
 Jogos e brincadeiras
 Vínculos pessoais e relações de amizade. (família, escola, trabalho)
 Datas comemorativas: Independência do Brasil, Dia da Árvore, Trânsito, Dia da Criança, Dia da Bandeira, Natal.
 Livro paradidático – Os sentimentos – Todd Parr

Objetivos específicos (o que pretendemos alcançar com os alunos):**Língua Portuguesa**

1. Distingui as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.
2. Reconhece o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.
3. Escreve, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética - usando letras/grafemas que representem fonemas.
4. Segmenta oralmente palavras em sílabas.
5. Conhece, diferencia e relaciona letras em formato imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas.
6. Reconhece a separação das palavras, na escrita, por espaços em branco.
7. Compara palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.
8. Identifica outros sinais no texto além das letras, como pontos finais, de interrogação e exclamação e seus efeitos na entonação.
9. Identifica fonemas e sua representação por letras.
10. Relaciona elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.
11. Nomeia as letras do alfabeto oralmente na ordem das letras.
12. Busca, seleciona e lê, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.

1º Ano - 3º TRIMESTRE 2

CHEGAMOS AO 3º TRIMESTRE...**1. JOGO AÇÃO E EMOÇÃO –
ESTRATÉGIA -**

TODOS OS PARTICIPANTES RECEBERÃO UMA FICHA QUE SERÁ PENDURADA NO SEU PESCOÇO DE FORMA QUE A FRASE FIQUE NAS COSTAS, TODOS PODERÃO LER A DE TODOS MENOS A PRÓPRIA FRASE.

AO COMEÇAR O JOGO TODOS COMEÇAM A LER AS FICHAS DOS COLEGAS, COM AJUDA DAS PROFESSORAS, E REPRESENTAR A AÇÃO DAS FICHAS UM PARA O OUTRO ATRAVÉS DE MÍMICA E GESTOS, NÃO SENDO PERMITIDO QUALQUER TIPO DE SOM OU COMUNICAÇÃO VERBAL. PODE-SE HAVER UM RODÍZIO GRANDE EM QUE TODOS TENTARÃO REPRESENTAR A MAIOR QUANTIDADE DE FICHAS TENTANDO AJUDAR O COLEGA A DESCOBRIR Q QUE ESTÁ ESCRITO NA SUA.

AO TÉRMINO DA ATIVIDADE TODOS SENTARÃO EM UM CÍRCULO E DIRÃO O QUE ACHA QUE ESTÁ ESCRITO NA SUA FICHA, SOMENTE APÓS ISSO É QUE PODERÃO LER SUA FICHA. ABAIXO SEGUE ALGUNS EXEMPLOS DE FRASES:

1. ALEGRIA: GANHEI UM PRESENTE MARAVILHOSO!
2. TRISTEZA: O MEU BRINQUEDO FAVORITO QUEBROU.
3. FOME: ESTOU COM VONTADE DE COMER MUITO, UM BOLO.
4. AMOR: ENCONTREI MEUS PAIS APÓS 1 ANO DE VIAGEM.
5. SAUDADES: ENCONTREI UMA FOTO DE UMA PESSOA AMADA.
6. SAUDADES: FAZ 10 ANOS QUE NÃO VEJO MEUS AMIGOS.
7. TRISTEZA: IREI REPETIR O ANO, TIRE NOTA BAIXA.
8. ALEGRIA: ACHEI UM PACOTE DE BALAS.
9. CARINHO: MEU CACHORRO GOSTA QUANDO PASSO A MÃO NELE.
10. RAIVA: QUEBRARAM MEUS LÁPIS PREFERIDOS.
11. GRATIDÃO: SOU GRATO PELA MINHA FAMÍLIA.
12. PAZ: FICO EM PAZ QUANDO RECEBO UM ABRAÇO.
13. CORAGEM: SOU CORAJOSO, POIS GOSTO DE APRENDER COISAS NOVAS.
14. CARINHO: GOSTO QUANDO RECEBO UM ABRAÇO.

13. Recita parlendas, quadras, quadrinhas, trava-línguas, com entonação adequada e observando as rimas.
14. Produz, tendo o professor como escriba, recontagens de histórias lidas pelo professor, histórias imaginadas ou baseadas em livros de imagens, observando a forma de composição de textos narrativos (personagens, enredo, tempo e espaço).
15. Relê e revisa o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de ortografia e pontuação.
16. Apresenta coordenação motora ampla e fina.
17. Apresenta maturidade significativa para frequentar a próxima turma.

Matemática

1. Reconhece os dias da semana e os meses do ano.
2. Compreende a sequência lógica e temporal. (ontem, hoje e amanhã)
3. Registra e faz corretamente a relação números/quantidades. (0 a 50 – 0 a 100 e 0 – 150)
4. Resolve e registra desafios matemáticos através de jogos e brincadeiras. (situações-problema adição e subtração).
5. Reconhece a sequência numérica, contando de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos.
6. Conhece as cédulas e moedas que circulam e fazem parte do sistema monetário de nosso país.
7. Identifica e nomeia as figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo) e as figuras geométricas espaciais (cone, cilindro, esfera e blocos retangulares) no uso cotidiano.

Ciências

1. Compara os diferentes materiais presentes nos objetos de uso cotidiano.
2. Reconhece os vários modos de como são descartados e como podem ser usados os objetos de forma mais consciente
3. Identifica e nomeia as diferentes escalas de tempo (períodos diários: manhã, tarde, noite e a separação de dias, meses e anos).
4. Reconhece e faz uso dos hábitos de higiene para a boa manutenção de sua saúde.
5. Reconhece e respeita as diferenças entre os indivíduos, valorizando a importância do acolhimento à toda a diversidade.

Estudos Sociais

1. Descreve características dos lugares de vivência, como também identifica semelhanças e diferenças entre estes lugares.
2. Executa as regras de convívio social nos diferentes espaços, respeitando a diversidade cultural.
3. Descreve e distingue os seus papéis e responsabilidade relacionados à família, à escola e à comunidade.
4. Conhece o significado das datas comemorativas.
5. Realiza atividades de desafio e jogos aceitando e respeitando os resultados finais seja de derrota ou sucesso.
6. Identifica cada vez mais suas limitações e possibilidades para superá-las.
7. Realiza atividades de casa demonstrando compreensão e autonomia
8. Demonstra iniciativa e autonomia na realização das atividades, propostas em sala de aula demonstrando compreendê-las.
9. Conhece o significado das datas comemorativas.

ESTRATÉGIAS:

BRINCADEIRAS NA CHEGADA:

NO DECORRER DAS SEMANAS OS ALUNOS SERÃO RECEPCIONADOS NA CHEGADA COM BRINCADEIRAS DIVERSAS:

- ✓ RECEPÇÃO NO PARQUE;
- ✓ BRINQUEDOS VARIADOS;
- ✓ BRINQUEDOS DE MONTAR;
- ✓ EXPLORAR MATERIAIS DIVERSOS (CLASSIFICAÇÃO, CONTAR..)

HISTÓRIAS:

- ✓ O LIVRO DA PAZ
- ✓ O LIVRO DA GRATIDÃO

REGISTROS:

- ✓ PALITOCHÊ PARA CONTAR HISTÓRIAS;
- ✓ MENSAGENS PARA TROCAR COM UM AMIGO;
- ✓ ATIVIDADES DIVERSAS COLETIVAS NO PAPEL BOBINA;
- ✓ ATIVIDADES EXTRAS EM FOLHAS TIMBRADAS;
- ✓ DESENHO NA PAREDE DE CERÂMICA. (TINTAS VARIADAS);
- ✓ DOBRADURAS;
- ✓ PAINÉIS;
- ✓ TAREFAS NO CADERNO.

BRINCADEIRAS E JOGOS:

- ✓ JOGOS AÇÃO E EMOÇÃO
- ✓ DOMINÓ
- ✓ QUEBRA-CABEÇA
- ✓ TRILHA
- ✓ MEMÓRIA
- ✓ BINGO
- ✓ CAÇA AS SITUAÇÕES PROBLEMAS
- ✓ CADA COISA EM SEU LUGAR
- ✓ AMARELINHA
- ✓ BANDEIRINHA

OBSERVAÇÃO: AS DATAS COMEMORATIVAS SERÃO TRABALHADAS DE FORMA QUE A TURMA CONSTRUA ESSES CONCEITOS ATRAVÉS DE DISCUSSÕES EM SALA DE AULA CONFECCIONANDO PAINÉIS, DOBRADURAS, CENÁRIOS E BRINCADEIRAS.

APÊNDICE F - Planejamento de aula do 2º ano (matutino e vespertino)

DATAS COMEMORATIVAS (DIA DA ÁGUA, DIA DO LIVRO, PÁSCOA, DIA DO PLANETA, DIA DAS MÃES, DIA DO MEIO AMBIENTE, FESTA NACIONAL DO PINHÃO, DIA DE SÃO JOÃO, DIA DOS PAIS, DIA DA INDEPENDÊNCIA, DIA DAS CRIANÇAS, DIA DA BANDEIRA, NATAL).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS (O QUE PRETENDEMOS ALCANÇAR COM OS ALUNOS):

LÍNGUA PORTUGUESA:

1. NARRA E INTERPRETA HISTÓRIAS E TEXTOS, MANTENDO O ENCADEAMENTO DOS FATOS E SUA SEQUÊNCIA CRONOLÓGICA.
2. VALORIZA E DEMONSTRA INTERESSE EM LER OS LIVROS SOLICITADOS SEMANALMENTE.
3. DEMONSTRA INTERESSE EM OUVIR DIVERSAS LEITURAS COMO FONTE DE INFORMAÇÃO, COMPARTILHANDO OPINIÕES.
4. FAZ USO DA LINGUAGEM ORAL COM EFICÁCIA.
5. PREOCUPA-SE COM A QUALIDADE DAS PRODUÇÕES TEXTUAIS (FRASES E TEXTOS).
6. FAZ USO CORRETO DA SEPARAÇÃO SILÁBICA DAS PALAVRAS.
7. COMPREENDE E UTILIZA A DIVISÃO DE TEXTO EM FRASES E PARÁGRAFOS.
8. FAZ USO DA GRAMÁTICA NOS CONTEÚDOS TRABALHADOS NO TRIMESTRE.
9. UTILIZA, COM DOMÍNIO, OS SINAIS DE PONTUAÇÃO, COMPREENDENDO SUAS FUNÇÕES.
10. APRESENTA DOMÍNIO DA LEITURA, REALIZANDO-A COM FLUÊNCIA E COMPREENSÃO.
11. APRESENTA DOMÍNIO DA ESCRITA, ESTABELECE REGULARIDADES ORTOGRÁFICAS.
12. UTILIZA FORMAS DIVERSIFICADAS PARA APRESENTAÇÕES DE TRABALHOS, DEMONSTRANDO CRIATIVIDADE.
13. RESPEITA E CUMPRE OS ENCAMINHAMENTOS FEITOS PELOS PROFESSORES, COMPORTANDO-SE ADEQUADAMENTE NO AMBIENTE ESCOLAR.
14. PARTICIPA COM INTERESSE DAS ATIVIDADES, MANIFESTANDO ATITUDES DE COOPERAÇÃO, INICIATIVA E AUTONOMIA.
15. REALIZA TAREFAS, TRABALHOS E ATIVIDADES EXTRAS, COM QUALIDADE E PONTUALIDADE.

CIÊNCIAS:

1. OBSERVA E REGISTRA ALGUMAS SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS ENTRE DIVERSOS AMBIENTES.
2. RECONHECE A INFLUÊNCIA DO MEIO AMBIENTE NA VIDA DAS PESSOAS.
3. IDENTIFICA AS CARACTERÍSTICAS DOS SERES VIVOS E COMPREENDE SEU PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO.
4. OBSERVA, DESCREVE E COMPARA ANIMAIS RELACIONANDO SUAS CARACTERÍSTICAS AOS AMBIENTES EM QUE VIVEM.
5. COMPREENDE E IDENTIFICA O PROCESSO DO CICLO VITAL DAS PLANTAS ATRAVÉS DAS EXPERIMENTAÇÕES REALIZADAS.
6. UTILIZA FORMAS DIVERSIFICADAS PARA APRESENTAÇÕES DE TRABALHOS, DEMONSTRANDO CRIATIVIDADE.
7. RESPEITA E CUMPRE OS ENCAMINHAMENTOS FEITOS PELOS PROFESSORES, COMPORTANDO-SE ADEQUADAMENTE NO AMBIENTE ESCOLAR.
8. PARTICIPA COM INTERESSE DAS ATIVIDADES, MANIFESTANDO ATITUDES DE COOPERAÇÃO, INICIATIVA E AUTONOMIA.

9. REALIZA AS TAREFAS, TRABALHOS E ATIVIDADES EXTRAS, COM QUALIDADE E PONTUALIDADE.

ESTUDOS SOCIAIS:

1. RECONHECE A SUCESSÃO DE ACONTECIMENTOS EM SUA VIDA, REGISTRANDO SUA PRÓPRIA HISTÓRIA.
2. RECONHECE E VALORIZA O TRABALHO COMO FONTE DE SOBREVIVÊNCIA.
3. RECONHECE SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS SOCIAIS, ECONÔMICAS E CULTURAIS EXISTENTES NO SEU GRUPO DE CONVÍVIO ESCOLAR E FAMILIAR.
4. DESENVOLVE UMA POSTURA CONSCIENTE E RESPONSÁVEL QUANTO À SEGURANÇA NO TRÂNSITO.
5. IDENTIFICA AS SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS DAS PROFISSÕES.
6. RECONHECE E IDENTIFICA OS MEIOS DE TRANSPORTES COMO FONTE DE LAZER E TRABALHO.
7. RECONHECE SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS ENTRE OS MODOS DE VIDA DAS CIDADES E DO CAMPO.
8. ESTABELECE RELAÇÃO ENTRE AS NECESSIDADES QUE O SER HUMANO PRECISA PARA SUA SOBREVIVÊNCIA.
9. RECONHECE E IDENTIFICA A COMUNICAÇÃO COMO FONTE DE ORIENTAÇÃO, LAZER, CULTURA E CONHECIMENTOS.
10. RELACIONA AS DATAS COMEMORATIVAS NO CONTEXTO DIÁRIO.
11. UTILIZA FORMAS DIVERSIFICADAS PARA APRESENTAÇÃO DE TRABALHOS, DEMONSTRANDO CRIATIVIDADE.
12. RESPEITA E CUMPRE OS ENCAMINHAMENTOS FEITOS PELOS PROFESSORES.
13. PARTICIPA COM INTERESSE DAS ATIVIDADES, MANIFESTANDO ATITUDES DE COOPERAÇÃO, INICIATIVA E AUTONOMIA.
14. REALIZA AS TAREFAS, TRABALHOS E ATIVIDADES EXTRAS, COM QUALIDADE E PONTUALIDADE.

OBJETIVO GERAL DA TURMA: DESENVOLVER O CONHECIMENTO DO INDIVÍDUO NAS DIFERENTES LINGUAGENS (VERBAL, MATEMÁTICA, GRÁFICA, PLÁSTICA E CORPORAL), COMO UM MEIO DE EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO DE IDEIAS, INTERPRETANDO E USUFRUINDO DE PRODUÇÕES CULTURAIS, SOCIAIS E ECONÔMICAS, TORNANDO-O ASSIM UM SUJEITO SÓCIO-CRÍTICO POLITIZADO.

CONTEÚDOS QUE SERÃO DESENVOLVIDOS NO ANO POR TRIMESTRE:

LÍNGUA PORTUGUESA

ORALIDADE: (APRESENTAÇÃO DE TRABALHOS, LEITURAS EM VOZ ALTA);

LEITURA (SILENCIOSA, EM GRUPO E INDIVIDUAL);

TIPOLOGIA TEXTUAL: PARLÊNCIAS, INFORMATIVO, LITERÁRIO, POEMA, CONTO, RECEITA, HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, CARTA, MÚSICA, REPORTAGEM, ANEDOTA (PIADAS, CARTAZ, ENTREVISTA, DIÁLOGO);

PRODUÇÃO E INTERPRETAÇÃO DE TEXTOS E FRASES (COLETIVO E INDIVIDUAL).

GRAMÁTICA:

ORDEM ALFABÉTICA (PALAVRAS);

SÍLABAS (SIMPLES E COMPLEXAS);

SEPARAÇÃO SILÁBICA;

ACENTUAÇÃO (AGUDO E CIRCUNFLEXO);

SINAIS DE PONTUAÇÃO (PONTO FINAL, INTERROGAÇÃO E EXCLAMAÇÃO).

ORTOGRAFIA:

GE E GI, JE E JI, VE E VI, CE E CI, LH, NH E CH, RR E R, GUE E GUI, QUE E QUI, PE E PI, TE E TI.

TIPOS DE LETRAS (SCRIPT MAIÚSCULA, SCRIPT MINÚSCULA E CURSIVA).

O USO DA LETRA MAIÚSCULA E MINÚSCULA.

CIÊNCIAS

ANIMAIS:

NASCIMENTO E CRESCIMENTO - ONDE E COMO VIVEM - CLASSIFICAÇÃO: MAMÍFEROS, AVES, PEIXES, RÉPTEIS E ANFÍBIOS.

PLANTAS:

COMO NASCEM - AS PARTES DA PLANTA E SUAS FUNÇÕES - AS UTILIDADES DAS PLANTAS (JARDIM, HORTA E POMAR)

PRESERVAÇÃO DO MEIO AMBIENTE.

ESTUDOS SOCIAIS

LINHA DO TEMPO.

O TRABALHO: PROFISSÕES.

ZONA RURAL E ZONA URBANA.

OS MEIOS DE TRANSPORTES: SINAIS DE TRÂNSITO.

OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO.