

CRISTIELY MONTEIRO DA SILVA

**E-BOOK COM  
ATIVIDADES  
LÚDICAS  
PARA A EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

CRISTIELY MONTEIRO DA SILVA

**E-BOOK COM  
ATIVIDADES  
LÚDICAS  
PARA A EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing  
Vitória  
2021

E-book com Atividades Lúdicas para a Educação Infantil © 2021, Cristiely Monteiro da Silva

**Projeto gráfico e editoração:** Diálogo Comunicação e Marketing

**Edição:** Ivana Esteves Passos de Oliveira

**Capa e diagramação:** Ilvan Filho

1ª edição

# SUMÁRIO

Apresentação .....	05
Contribuições do lúdico na Educação Infantil .....	07
Música Aquarela - Aula 01 .....	16
Música Aquarela - Aula 02 .....	19
Música Aquarela - Aula 03 .....	21
Brincando com Ritmo .....	24
Contação de História .....	26
Conhecendo os Alimentos .....	28
Identificando o Nome .....	30
Letra com Alinhavo .....	33
Jogo das Formas Geométricas .....	36
Referências .....	39
As autoras .....	41

# APRESENTAÇÃO

**A**prender a lidar com esta proposta pedagógica e desenvolvê-la de forma a proporcionar aos alunos a melhor experiência em sala de aula é algo essencial para que o professor venha a desempenhar de forma efetiva o processo de desenvolvimento integral da criança, abrangendo os aspectos físico, cognitivo, social e afetivo da criança.

O ato de brincar auxilia o desenvolvimento da criança em seus diversos aspectos, uma vez que, através do brincar a criança adquire e constrói seus conhecimentos e opinião, estabelece e organiza suas ideias, estipula as habilidades de raciocínio lógico, medeia as interações sociais, e trabalha o desenvolvimento da afetividade e expressividade da criança.

Através das brincadeiras a criança se torna capaz de expressar o que de fato sentem, aprendem sobre a existência de regras (como nos jogos, por exemplo) e a importância de respeitá-las, aprendendo a se colocar no lugar do outro, o que vem a desenvolver o caráter da empatia; de for-



ma geral, a ludicidade associada ao brincar é capaz de propor inúmeros benefícios para o desenvolvimento da criança, e esta metodologia vem pouco a pouco ganhando mais espaço dentro do ambiente pedagógico, como um recurso fundamental.

Diante disso, o objetivo desse produto educacional é contextualizar a importância do brincar na Educação Infantil, para o desenvolvimento cognitivo da criança, bem como o desenvolvimento das habilidades motoras, sensoriais, afetivas e sociais. Além disso, busca-se com esse e-book sugerir atividades lúdicas que podem ser utilizadas pelos professores para trabalhar o desenvolvimento integral da criança.

Espera-se que esse produto educativo contribua para o uso dos jogos e das brincadeiras como prática pedagógica, que auxilie no desenvolvimento da criança, de modo que através do brincar a criança adquira e desenvolva as competências e aprendizados voltados para sua idade, mediante um aprendizado prazeroso e divertido.



# CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**O** brincar desenvolve um papel educativo importante na Educação Infantil. Através do brincar as crianças vão se desenvolvendo, conhecendo a si própria, descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social.

De acordo com Wajskop (2007) o brincar é um direito da criança, e que deve ser inserido no contexto escolar, utilizando ao máximo da ludicidade como proposta pedagógica nessa etapa de ensino, uma vez que o lúdico, através do brincar e das brincadeiras estimulam o desenvolvimento da criança, abrangendo os aspectos físico, cognitivo, emocional e social.

Além disso, tem-se a premissa de que é nos primeiros anos de vida que a criança adquire suas habilidades motoras, cognitivas, afetivas e sociais, e que são constantemente potencializadas conforme a criança for crescendo e alcançando seu desenvolvimento integral. Todavia, para que esses potenciais sejam trabalhados de forma eficaz, torna-se



indispensável o brincar nessa etapa, tendo em vista que brincando a criança desenvolve sua autonomia, a interação com o próximo, explora suas criatividade e sua imaginação (SOUZA, 2007).

As crianças se expressam pelo corpo e aos poucos vão evoluindo. Nesta perspectiva Vygotsky (2007) afirma que a criança já nasce inserida em um contexto social, e que para apropriar-se da interação social e do conhecimento, bem com na internalização dos conceitos, o ato de brincar se torna necessário para fomento do desenvolvimento de suas habilidades.

Marcelino (2002) concorda ao dizer que:

O brincar possibilita à criança a vivência da sua faixa etária e ainda contribui, de modo significativo, para uma formação como ser realmente humano, participante da sociedade em que vive, e não apenas como mero indivíduo requerido pelos padrões de “produtividade social” (MARCELLINO, 2002, p. 39).

Dentro desse contexto, pode-se afirmar que o brincar esta associado ao aprender, sendo que um não existe sem o outro, basta que o brincar tenha uma intencionalidade educativa. Nesta faixa etária a metodologia de ensino se baseia no brincar que envolvem o lúdico, com o intuito de que a criança se desenvolva plenamente. Assim, as ações que ocorrem dentro do ambiente escolar devem ser planejadas, pensadas e organizadas com cautela e criatividade já que os conceitos ali passados serão levados para a vida toda.





Ainda segundo Marcellino (2002):

[...] é fundamental que se assegure a criança o tempo e o espaço para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para criatividade e a participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção” ... como se fora brincadeira de roda ...” (MARCELLINO, 2002, p. 38).

Nesse contexto, o jogo passa a ser compreendido como uma linguagem para criança, de modo que através da interação do brincar a criança se comunica com os outros, e estimulam sua criatividade ao criar um mundo paralelo, em que a criança absorve todo o conhecimento e aprendizado alcançado no mundo externo, e leva para o mundo imaginário. Assim, Friedmann (1996) confirma essa prerrogativa ao defender que o jogo é muito mais que um simples ato de brincar de infância, é uma ferramenta para a criança se comunicar com o mundo, expressando através deste os maiores níveis de aprendizagem.

Em relação aos brinquedos, cada um com suas especificações, contribuem com o conhecimento do mundo. Segundo Vygotsky (2007) o brinquedo abre um leque de opções para a criança, dando-lhe a perspectiva de criar coisas novas e se expressar como no foco de uma lente de aumento.

O ambiente no qual as atividades lúdicas são realizadas, estes devem estar organizados e serem ambientes acolhedores. Segundo Oliveira (2002, p. 135) “[...] o desenvolvimento da criança é resultado da inte-



ração de uma aprendizagem natural, mas paralelamente estimulada, que ocorre por meio da experiência adquirida”. É nesse cenário que as atividades lúdicas entram em cena como uma ferramenta que auxilia na construção do conhecimento.

Entretanto, para que o brincar auxilie no desenvolvimento da criança elas precisam se sentir confiantes e compreendidas. Desta forma, ao organizar um ambiente deve-se levar em consideração primeiramente os procedimentos inerentes a segurança da criança, o conforto e a tranquilidade; e os educadores como mediador do ensino, precisam oportunizar atividades que desenvolva na criança atitudes e procedimentos que valorizem seu bem-estar. Uma vez que, o brincar é uma atividade fundamental para crianças pequenas e, segundo Piaget (1967, p. 49) “brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades”. Devido a estes fatores e muitos outros é que o pedagógico é indissociável do brincar.

A criança na idade de três a quatro anos tende a usar muito a imaginação devido ao simbolismo do seu pensamento, começando a se expressar por desenhos, falas, imitações de pessoas, personagens infantis, e automaticamente, usando o faz-de-conta para alcançar seus anseios. Através da criação do seu próprio mundo ela faz vínculo com o mundo real e os acontecimentos que estruturam sua vivência, sentimentos, pensamentos, explorando suas experiências para agir e desenvolver sua autonomia (ANTUNES, 2004, p. 111).

Nesse momento da infância a criança encontra-se no processo de construção de sua identidade e reconhecimento de si próprio. Des-



se modo, não apenas são exploradas as capacidades cognitivas, como também devem ser estimuladas as capacidades motoras, enfatizando o uso das atividades lúdicas, através dos jogos e brincadeiras, que objetivam a exploração do movimento, destreza no espaço, e confiança em sua motricidade (BRASIL, 1998).

De acordo com a teoria vygotskyana, a ação lúdica:

[...] cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um eu fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade (VYGOTSKY apud WAJSKOP, 2007, p.34).

Assim como proposto na teoria vygotskyana, ao entrar em contato com o brincar a criança também desenvolve suas habilidades de imaginação. Mediante o ato de brincar, as crianças desenvolvem e aperfeiçoam diversas capacidades, dentre elas a atenção, a imitação, a memorização, a imaginação e aumentam a suas capacidades de socialização, através das relações sociais e da experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998).

Diante disso, o educador é considerado uma figura essencial na vida das crianças, sendo considerados verdadeiros pilares para o seu desenvolvimento. Sendo assim, é necessário que estes profissionais estejam preparados para trabalhar jogos e brincadeiras, assim como o lúdico, com o intuito de desenvolver as habilidades dos pequenos.

A ação do professor, de forma correta, proporciona condições para



que as crianças possam, gradualmente, desenvolver habilidades relacionadas à tomada de decisões, bem como à construção de regras, cooperação, ao diálogo, à solidariedade, no respeito mútuo, fortalecendo os sentimentos de cuidado e preocupação para consigo e com o próximo (BRASIL, 1998).

É relevante enfatizar que, ao brincar a criança prepara-se para a vida, de modo que através das brincadeiras lúdicas a criança estabelece o contato com o mundo físico e social, e vai compreendendo o funcionamento de tudo ao seu redor. Desse modo, quando a criança brinca, aparenta madurecer seus pensamentos e ações, pois entra, embora que de forma simbólica, no universo adulto, que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações. Desta forma a brincadeira é fundamental no desenvolvimento da criança (ZANLUCHI,2005).

De acordo com Bettelheim (1988) o ato de brincar é indispensável, visto que ele estimula o desenvolvimento intelectual da criança, ao passo que também fomenta o ensino-aprendizagem, sem que ela perceba, além dos hábitos necessários a esse crescimento, de maneira que, o brincar proporcionará vivências que servirão de modelos para as situações do cotidiano real da criança.

Desse modo, o ato de brincar aproxima a criança do conhecimento científico, levando-a vivenciar situações de solução de problemas que a aproximem daquelas que o homem enfrenta ou enfrentou.

Sob esse aspecto, Bomtempo (1999) vai enfatizar que cabe ao educador,



nessa etapa do desenvolvimento e aprendizado da criança, não obstar a imaginação da criança, todavia, devendo este orientá-las, criando oportunidades em que a brincadeira torna-se uma situação de aprendizado, de modo que através do brincar espontaneamente, a criança se prepara para a vida sob seus próprios termos. Assim, cabe ao educador focalizar sua atenção nas crianças durante o brincar, aproveitando as oportunidades para ajudá-las a verem o mundo e a se expressarem diante de diversos tipos de linguagens.

Bomtempo (1999) complementa enfatizando que se os educadores souberem utilizar o momento do brincar como processo de ensino aprendizagem, poderão usufruir desse momento para estabelecer várias ações educativas que além de facilitar o aprendizado da criança, estará estimulando-a, uma vez que ela enxerga o brincar como algo benéfico para ela, sendo um momento de diversão, mas que também pode ser complementado com o educar.

Ao longo da pesquisa, é remetido a contribuição do lúdico para o desenvolvimento cognitivo, dando ênfase as teorias defendidas por Piaget (1971), que afirmam quanto a importância contributiva dos jogos, como atividades lúdicas, no desenvolvimento de habilidades cognitivas, enaltecendo a capacidade que essa atividade proporciona à criança, uma vez que, estimula o pensar da criança, a assimilação real e um meio de autoexpressão.

O jogo, como uma atividade lúdica inserida no contexto da Educação Infantil, fomenta a imaginação da criança, as habilidades de memóri-



zar, de construir e respeitar regras, de entender que existem regras a serem seguidas. O jogo como simbolismo das atividades lúdicas, propicia a assimilação do eu, as descobertas que o rodeiam, e que são aprendidas de maneira espontânea, sem nenhuma imposição contrária a criança, o que a deixa aberta para o aprendizado, sendo crucial no processo da educação infantil.

É importante enfatizar que, todos os autores mencionados nesse item, como Vygotsky (2007), que defende que o desenvolvimento infantil está relacionado e vinculativo a interação social da criança; como Brasil (1998) que estabelece as diretrizes educacionais para a educação infantil; como Wajskop (2007) que estuda o brincar, nas várias vertentes, como proposta pedagógica para o desenvolvimento infantil; além dos demais autores que complementam e conversam com as teorias propostas por Piaget (1971), seja de forma direta, ao afirmarem que o brincar, o jogo e/ou o brinquedo, todos relacionados ao lúdico, propiciam e estimula o desenvolvimento cognitivo da criança, e até mesmo de forma indireta, ao estabelecer as relações sociais, como mediador do desenvolvimento integral da criança, que não apenas foca no desenvolvimento cognitivo, mas abarca toda a aquisição de habilidades possíveis para o pleno desenvolvimento.

Desse modo, é irrefutável dizer que as atividades lúdicas não propiciam o desenvolvimento da criança, tão pouco contribui no processo educacional, ao contrário, sua inserção no ensino aprendizagem de crianças, desde a Educação Infantil, é fundamental para que a criança adquira habilidades cognitivas, motoras, afetivas e sociais.



Os jogos, como ferramenta pedagógica proposto nesse estudo, ele traz contribuições inerentes ao desenvolvimento de raciocínio, por exemplo, uma vez que deve estabelecer e criar estratégias para “vencer” o adversário no jogo. Ao passo que, essa competição formulada também exige da criança habilidades de leitura dos movimentos de seus adversários no jogo, impulsionando a criatividade para tentar algo novo e inesperado. Essas habilidades precisam e devem ser desenvolvidas e trabalhadas na Educação Infantil, visando um objeto maior, qual seja, o desenvolvimento das habilidades cognitivas da criança, que concomitantemente exigira o desenvolvimento das demais habilidades do ser humano.

Nesse contexto, muitas são as contribuições do lúdico, seja através dos jogos, das brincadeiras e até mesmo do brinquedo, no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil, e no processo do desenvolvimento da criança. Assim, utilizar meios pedagógicos lúdicos que auxiliem o ensino nessa etapa de ensino, é crucial para a criança, que além de se divertir com os jogos e brincadeiras, estará adquirindo e estimulando suas habilidades cognitivas e evoluindo na aprendizagem, preparando-a para as etapas que sucederam esse processo.



# MÚSICA AQUARELA - AULA 01

**Nível de Ensino:**

4 a 5 anos e 11 meses

**Campo da Experiência:**

Traços, sons, cores e formas

**Foco e objetivos da aula:**

- Desenvolvimento sobre a temática artes, através da música aquarela, do compositor Toninho.

**Duração:**

- Para aplicação da atividade, será necessário 3 aulas de 50 minutos cada.

**Objetivos de aprendizagem:**

- Estimular aos alunos sobre capacidade de se expressar por meio dessa linguagem musical, sons, cores e formas;
- Permitir aos alunos o conhecimento de diferentes instrumentos musicais de percussão, de sopro, de corda etc. com materiais alternativos para utilizar em situações de brincadeiras cantadas com outras crianças;
- Permitir que os alunos desenvolvam-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.





### **Estrutura / Atividade:**

- A propostas da aula será com aos alunos divididos em trios, visando a melhor interação na participação da aula discursiva e dialogada (será necessário auxílio de outros profissionais para o desenvolvimento desta atividade).
- A aula será iniciada com a apresentação do tema e da música através da projeção de vídeo, qual seja, no qual os alunos vejam todas as características da música e os elementos que compõe a canção.
- Como estratégia, será apresentado aos alunos a música aquarela, no primeiro momento lida pela professora, após será feita a divisão da sala em trio de alunos, e logo após será cantada a música pela professora, de forma pausada, frase por frase, e por último apresentado através de Datashow um vídeo da música aquarela, no qual conste as imagens. Posteriormente serão feitas perguntas aos alunos do que mais gostaram na música, imagem. Em seguida será proposto aos alunos que por meio da escuta atenta e das observações do(a) professor(a), serão convidados para que façam desenhos de observação, focando nos detalhes e convidando a todos para expor suas produções nos espaços da sala que devem, preferivelmente, estar acessíveis para que possam exibir suas produções com autonomia, para que construam objetivos relacionados à reflexão musical — por



exemplo, alguns elementos expressem suas ideias sobre a música, por meio de traços, pontos e formas, tanto bidimensionais como tridimensionais, com a utilização de aquarela, tinta guache, tinta feita com materiais da natureza, lápis de cor, canetas hidrográficas.

- **Conclusão da aula:** Será dialogado com os alunos sobre os desenhos de toda a classe, e sobre todos os desenhos apresentados no vídeo, ao final será solicitado aos alunos que cantem a música.
- **Avaliação da aula:** A avaliação será da participação dos alunos na construção da tarefa em sala de aula.



## MÚSICA AQUARELA - AULA 02

**Nível de Ensino:**

4 a 5 anos e 11 meses

**Campo da Experiência:**

Traços, sons, cores e formas

**Foco e objetivos da aula:**

- Desenvolvimento sobre a temática artes, através da música aquarela, do compositor Toninho.

**Duração:**

- Para aplicação da atividade, será necessário 3 aulas de 50 minutos cada.

**Objetivos de aprendizagem:**

- Estimular aos alunos sobre capacidade de se expressar por meio dessa linguagem musical, sons, cores e formas;
- Permitir aos alunos o conhecimento de diferentes instrumentos musicais de percussão, de sopro, de corda etc. com materiais alternativos para utilizar em situações de brincadeiras cantadas com outras crianças;
- Permitir que os alunos desenvolvam-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.



### **Estrutura / Atividade:**

- **Organização da turma:** a proposta da aula será com os alunos formando um círculo, visando a melhor interação na participação da aula discursiva e dialogada (será necessário auxílio de outros profissionais para o desenvolvimento desta atividade).
- **Introdução da aula:** A aula será iniciada com a apresentação do tema e da música de forma cantada.
- **Desenvolvimento da aula:** Como estratégia, será apresentado aos alunos a música aquarela, cantada por toda a classe. Posteriormente serão apresentados aos alunos diversas imagens que estão sendo narradas na música, algumas com cores diferentes das que a música apresentada, a fim de que eles possam identificar as imagens, formas geográficas, e suas respectivas cores, sendo perguntado pela professora se aquela imagem está sendo narrada na música e se a cor corresponde a cor da música. Para a aula devem ser levadas imagens que não estejam sendo citadas na música, a fim de identificar que os alunos já assimilaram a letra e a história que a música representa.
- **Conclusão da aula:** Será dialogado com os alunos sobre os desenhos e as cores, ao final será indagado aos alunos se gostaram da tarefa.
- **Avaliação da aula:** A avaliação será da participação dos alunos na construção da tarefa em sala de aula.



## MÚSICA AQUARELA - AULA 03

### **Nível de Ensino:**

4 a 5 anos e 11 meses

### **Campo da Experiência:**

Traços, sons, cores e formas

### **Foco e objetivos da aula:**

- Desenvolvimento sobre a temática artes, através da música aquarela, do compositor Toninho.

### **Duração:**

- Para aplicação da atividade, será necessário 3 aulas de 50 minutos cada.

### **Objetivos de aprendizagem:**

- Estimular aos alunos sobre capacidade de se expressar por meio dessa linguagem musical, sons, cores e formas;
- Permitir aos alunos o conhecimento de diferentes instrumentos musicais de percussão, de sopro, de corda etc. com materiais alternativos para utilizar em situações de brincadeiras cantadas com outras crianças;
- Permitir que os alunos desenvolvam-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.



### **Estrutura / Atividade:**

- **Organização da turma:** a proposta da aula será com os alunos formando um círculo, visando a melhor interação na participação da aula discursiva e dialogada.
- **Introdução da aula:** A aula será iniciada com a apresentação do tema e da música de forma cantada, e de alguns instrumentos (será necessário auxílio de outros profissionais para o desenvolvimento desta atividade).
- **Desenvolvimento da aula:** Como estratégia, será apresentado aos alunos a música aquarela, cantada por toda a classe. Posteriormente será solicitado que os alunos façam a representação da música, e do contexto que ela traz, através de movimentos a serem realizados pelos alunos, momento em que outros profissionais ao som da música, também façam o manuseio de instrumentos sonoros (violão, flauta, tamborim). Após, será apresentado aos alunos os instrumentos utilizados pelos profissionais, destacando sua função no contexto musical. Ao final da aula, a professora fará uma brincadeira de mimica, na qual fará gestos com o corpo, com o auxílio de algumas crianças, no contexto da música, para que eles possam identificar o gesto realizado pela professora de acordo com trechos da música.
- **Conclusão da aula:** Será dialogado com os alunos sobre



os instrumentos musicais, sobre o som emitidos, e sobre os movimentos corporais.

- **Avaliação da aula:** A avaliação será da participação dos alunos na construção da tarefa em sala de aula.



## BRINCANDO COM RITMOS

**Nível de Ensino:**

4 a 5 anos e 11 meses

**Campo da Experiência:**

Corpo, gestos e movimentos

**Foco e objetivos da aula:**

- Trabalhar os movimentos da criança em brincadeiras e jogos, que envolvem a música.

**Duração:**

- O tempo da atividade vai variar com o tamanho da turma.
- Tempo médio 40 min.

**Objetivos de aprendizagem:**

- (EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.

**Materiais /recursos necessários:**

- Para desenvolver a atividade, será necessário conduzir os alunos para a área externa, no qual será utilizado aparelho de som, tecidos de diversas cores, colas coloridas.





**Estrutura / Atividade:**

- As crianças serão encaminhadas a área externa, para que possam desenvolver a atividade.
- Após o professor, solicita que todas as crianças formem um círculo, com um distanciamento de um passo.
- Em seguida explica a dinâmica da brincadeira que será comandada pelo professor, no qual solicitará que as crianças peguem as bolas e os tecidos e façam movimentos de acordo com o ritmo da música.
- Em determinado momento será paralisada a música e a criança deverá permanecer imóvel.
- A cada movimento de um aluno, este se retira e todos continuam fazendo, até que reste apenas um aluno, e a cada etapa, o ritmo da música deverá ser alterado.

**Avaliação da aula:**

- A avaliação será realizada através da participação dos alunos, a disciplina nos comandos do professor e o envolvimento e desenvolvimentos corporais dos alunos.



## CONTAÇÃO DE HISTÓRIA

**Nível de Ensino:**

4 a 5 anos e 11 meses

**Campo da Experiência:**

Eu, o outro e o nós

**Foco e objetivos da aula:**

- Descrever a importância da diversidade cultural;
- Explorar as diferentes linguagens da criança.

**Duração:**

- Sensibilização: 10/15 min.
- Desenvolvimento: 40/60 min.
- Atividade de Fixação: 15/20 min.

**Objetivos de aprendizagem:**

- (EI03EO06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida;
- (EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.

**Materiais /recursos necessários:**

- Livros, fantoches, lápis de cor e folhas de papel A4



### **Estrutura / Atividade:**

- **Sensibilização:** Em um primeiro momento situaremos as crianças do que será feito e como será feito. Apresentaremos, portanto, o livro “Menina Bonita do Laço de fita” e os fantoches que serão utilizados de forma que desperte o interesse da criança.

- **Desenvolvimento:** Este se dará através da narrativa da história “Menina Bonita do laço de fita ” interagindo ao máximo com as crianças com o intuito de chamar a atenção delas. O contato da história que se dará através da narrativa juntamente com os fantoches para despertar ainda mais a criatividade e a imaginação das crianças. A atividade aplicada a seguir será uma pintura onde serão distribuídos desenhos com os personagens da história em seguida com a ajuda do professor e demais colaboradores as crianças terão acesso a tintas de varias cores onde poderão colorir seus desenhos usando a criatividade e a imaginação.

- **Fixação:** Esta será feita através de uma roda de conversa relacionando o assunto abordado com o cotidiano das crianças. Ao final, todos os desenhos feitos serão expostos.

### **Avaliação da aula:**

- Avaliação se dará pela contribuição oral de acordo com as atividades desenvolvidas e pela criatividade de cada aluno expressa nos desenhos feitos por eles levando em consideração suas limitações.



## CONHECENDO OS ALIMENTOS

**Nível de Ensino:**

4 a 5 anos e 11 meses

**Campo da Experiência:**

Corpo, gestos e movimentos

**Foco e objetivos da aula:**

- Ampliar o conhecimento dos alunos com relação a uma boa alimentação;
- Valorizar as particularidades de cada pessoa.

**Duração:**

- Sensibilização: 15/20 min.
- Desenvolvimento: 40/50 min.
- Atividade de Fixação: 15/20 min.

**Objetivos de aprendizagem:**

- (EI03CG04) Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência.

**Materiais /recursos necessários:**

- Tinta, papel A4 e frutas



### **Estrutura / Atividade:**

- **Sensibilização:** Apresentação do tema vigente. Apresentação da capa do livro que será utilizado. Apresentação da mesa de frutas e explicação do por que delas estarem ali. Descrição das atividades que serão desenvolvidas.

- **Desenvolvimento:** Será abordado o assunto alimentação saudável de forma geral, contextualizando o assunto abordado com as frutas apresentadas, em seguida deverá contar a história “A menina que não gostava de frutas, de Cidália Fernandes, com o intuito de ressaltar a importância de uma boa alimentação. Logo após será solicitado às crianças que desenhem as frutas que mais gostam, deixando elas usarem da criatividade quanto às cores utilizadas nos desenhos de forma que usem a criatividade e a imaginação. Levaremos tudo o que aprendemos para prática fazendo um piquenique nutritivo. Mostrando para as crianças na prática como é feita a higienização e o consumo desses alimentos.

- **Fixação:** Escolher a(s) fruta(s) que mais gostou e montar um prato com elas. Após, fazer uma roda reflexiva e expositiva contextualizando tudo o que se aprendeu sobre a temática, expondo os trabalhos feitos.

### **Avaliação da aula:**

- A avaliação será feita através da participação de cada aluno e seu envolvimento com o tema.



## IDENTIFICANDO O NOME

### **Nível de Ensino:**

4 a 5 anos e 11 meses

### **Campo da Experiência:**

- Eu, o outro e o nós
- Escuta, fala, pensamento e imaginação

### **Foco e objetivos da aula:**

- Trabalhar a identificação do nome da criança e a história sobre seu nome, demonstrando a importância do nome para a identidade da criança.

### **Duração:**

- A atividade pode ser realizada várias vezes na semana, para auxiliar na identificação do nome.
- Tempo da atividade por aula: 50 min.

### **Objetivos de aprendizagem:**

- (EI03ET06) Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade.
- (EI03EF09) Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita



espontânea.

- (EI03ET06) Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade.

**Materiais /recursos necessários:**

- Fichas com os nomes das crianças escritos com letra maiúscula e separadas.
- Saco para colocar as fichas

**Estrutura / Atividade:**

- No primeiro momento o professor deverá sentar-se com as crianças em roda e mostrar as fichas com os nomes das crianças, auxiliando-as à encontrarem seus nomes. Caso seja o primeiro contato da criança com o seu nome escrito, é interessante colar a foto da criança junto com a escrita, para auxiliá-la nesse primeiro momento.
- Deixe as crianças observarem a escrita do seu nome e compararem com os dos colegas. Pergunte se as crianças conhecem o significado do seu nome e o motivo da escolha do



nome pelos pais, de modo que instiguem a criança a entenderem a origem do seu nome. Converse com as crianças sobre o motivo de saber escrever o seu nome, como por exemplo, para colocar o nome nos seus objetos para não perder, para nomear trabalhos, assinar. Explique que o nome faz parte da identidade da criança.

- No segundo momento faça brincadeiras com as crianças para auxiliá-las a reconhecerem a escrita do seu nome e diferenciá-la dos nomes dos seus colegas. Junte as fichas no centro da roda e convide uma criança a encontrar o seu nome. Caso a criança apresente dificuldades, faça perguntas que ajude-a lembrar sobre seu nome.
- No terceiro momento coloque as fichas dentro de um saco e vá passando entre as crianças, para que cada uma identifique a ficha com seu nome.
- Quando as crianças tirarem uma ficha que não seja seu nome, pergunte se ela sabe de quem é o nome.
- Como sugestão essa atividade pode ser adequada para chamadinha, incentivando as crianças encontrarem a escrita do seu nome quando for chamado.





# LETRA COM ALINHAVO

**Nível de Ensino:**

4 a 5 anos e 11 meses

**Campo da Experiência:**

- Eu, o outro e o nós
- Corpo, gestos e movimentos

**Foco e objetivos da aula:**

- Trabalhar o movimento da escrita das letras;
- Trabalhar com o alinhavo (força, direção e pulsão).

**Duração:**

- Preparação: 20 min
- Desenvolvimento: 40 min

**Objetivos de aprendizagem:**

- (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- (EI03EF09) Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.



### **Materiais /recursos necessários:**

- 1 caixa de isopor para cada criança;
- Caneta;
- Palito de churrasco;
- Lã;
- Fita crepe ou durex.

### **Estrutura / Atividade:**

- **Preparação:** Escreva a letra inicial do nome do aluno com caneta, no isopor, e após faça furos em espaços regulares, seguindo a grafia da letra. Também pode ser solicitado que as crianças façam o furo no isopor com os palitos de churrasco, isso vai depender do nível da turma.
- Em seguida, prenda um pedaço de lã grande na parte inferior do isopor, em tamanho suficiente para a atividade. Na ponta solta da lã, passe um pedaço de fita para não desfiar e para auxiliarem as crianças na atividade.
- **Desenvolvendo a atividade:** no primeiro momento faça uma roda com os alunos e espalhe as caixinhas de isopor no centro. Pergunte as crianças sobre as letras e auxiliem a identificarem a letra do seu nome. Incentive ela a encontrar, caso ainda



não conheça apresente a letra e dê exemplos de nomes com a inicial da letra.

- No segundo momento, após cada criança estar com seu isopor, peça para elas compararem com a letra da ficha do seu nome e confirmarem se estão com as letras certas. Estimule a criança a passarem os dedos sobre a letra do seu nome, fazendo o movimento de sua escrita. Após, explique para as sobre a atividade, ensinando como fazer o alinhavo. Vá monitorando e ajudando aqueles que apresentarem dificuldades.
- Depois de pronto, pergunte as crianças se conhecem outras palavras com a inicial do seu nome, isso irá estimular as habilidades cognitivas da criança.



# JOGO DAS FORMAS GEOMÉTRICAS

**Nível de Ensino:**

4 a 5 anos e 11 meses

**Campo da Experiência:**

- Corpo, gestos e movimentos
- Traço, sons, cores e formas

**Foco e objetivos da aula:**

- Trabalhar o equilíbrio, o desenvolvimento das habilidades motoras
- Trabalhar o desenvolvimento cognitivo.

**Duração:**

- Preparação: 20 min
- Desenvolvimento: 40 min

**Objetivos de aprendizagem:**

- (EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
- (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.



### **Materiais /recursos necessários:**

- Tira larga de TNT ou outro tecido;
- Formas geométricas cortadas em EVA, papel ou tecido
- Cola quente e durex
- 1 dado grande

### **Estrutura / Atividade:**

- **Preparação:** Cole as formas geométricas no tecido. Alterne as formas geométricas para que as crianças possam ir avançando no jogo. Cole também formas geométricas em um dado. Caso queira trabalhar as cores nessa atividade, utilize formas geométricas com cores variadas.
- **Desenvolvimento:** A criança inicia o jogo fora do tecido, e ao jogar o dado deverá pular até a forma geométrica indicada no dado. A criança vai avançando no tecido conforme as formas geométricas que saírem no dado, até chegar ao final. A cada jogada, lembre-se de reforçar o nome daquela forma geométrica e as cores.
- Para estimular as crianças, coloquem três crianças por vez, assim eles terão que cruzar a chegada na frente dos colegas, sem cair ou pisarem fora das formas geométricas, trabalhando o equilíbrio e as estratégias de movimentos.



- **Avaliação da aula:** A avaliação será feita através da participação de cada aluno e seu desenvolvimento na atividade.



## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. Educação infantil: prioridade imprescindível. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>. Acesso em: 15 mai. 2021.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: educação é a base. Ministério da Educação. 2018. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf)> Acesso em: 04 out. 2020.

BOMTEMPO, Edda. Brinquedo e educação: na escola e no lar. Psicol. esc. educ. Campinas, v.3, n.1, p.61-69, 1999. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-85571999000100007&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85571999000100007&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 13 mai. 2021.



BETTELHEIM, Bruno - Uma vida para seu filho. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

MARCELINO, N. C. Estudo do Lazer: uma introdução. Campinas SP, Autores associados 2002.

OLIVEIRA, Z.R. Educação infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002. PIAGET, J. La Psychologie de l Intelligence. Paris: Colin, 1943. [A Psicologia da Inteligência. Rio de Janeiro: Zahar, 1958; Fundo de Cultura, 1967.

SOUZA, S. E. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. In: I ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO, IV JORNADA DE PRÁTICA DE ENSINO, XIII SEMANA DE PEDAGOGIA DA UEM, Maringá, 2007. Arq. Mudi. Periódicos. Disponível em: <[http://www.pec.uem.br/pec\\_uem/revistas/arqmudi/volume\\_11/suplemento\\_02/artigos/019.df](http://www.pec.uem.br/pec_uem/revistas/arqmudi/volume_11/suplemento_02/artigos/019.df)>. Acesso em: 15 mai. 2021.

VYGOTSKY, L. Semenovich. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007. WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2007.





## A AUTORA

### **Cristiely Monteiro da Silva**

Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Paulista.

Curso de extensão em jogos, Brincadeiras e Recreação Escolar pela Fundação Educacional de Duque de Caxias/RJ.

Curso de extensão em A Importância dos Contos de Fadas na Educação Infantil pela Fundação Educacional de Duque de Caxias/RJ.

Mestranda em Ciência, Tecnologia e Educação pela Faculdade Vale do Cricaré - São Mateus/ES.



ISBN: 978-85-92647-45-2

DIÁLOGO  
EDITORIAL