

# A CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NO ENSINO DA PRÉ-HISTÓRIA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Sergio Celio Klamt \*

Lilian Kelly Brizolla Isquierdo Gonçalves\*\*

Eduarda Oliveira \*\*\*

## 1 RESUMO

O presente artigo traz os estudos teóricos, em que o material pedagógico foi desenvolvido, para tornar o ensino da Pré-história mais interativo e informal, por meio da aplicabilidade de atividades lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Abordar-se-á a influência dos jogos no desenvolvimento de noções sobre Pré-história, tendo o lúdico como recurso pedagógico potencializador para aquisição de significado e fixação dos conhecimentos científicos. Partimos da percepção de como a sociedade está trocando os livros por tecnologia. A ideia principal é reinserir no dia a dia de educadores e educandos, materiais didáticos menos tecnológicos e mais palpáveis, podendo trabalhar com dinâmicas que cativem e instiguem a procura de conhecimento, como por exemplo, cartilhas e revistas pedagógicas.

### Palavras-chave

Educação Patrimonial, Ensino, Pré-história, Ludicidade.

## 2 INTRODUÇÃO

Com o objetivo de implantar um processo compartilhado de ações extensionistas a partir do princípio da reflexividade, direcionado para ações construídas a partir de práticas interativas e democráticas, visando novas

\* Professor do Departamento de Matemática da Universidade de Santa Cruz do Sul - UNISC. Arqueólogo Coordenador do Centro de Ensino e Pesquisas Arqueológicas da UNISC. [sergio@unisc.br](mailto:sergio@unisc.br)

\*\*Bolsista de Revista Científica - Revista do CEPA da Universidade de Santa Cruz do Sul-UNISC. Acadêmica do curso de Pedagogia Licenciatura. [liliankbrizolla@mx2.unisc.br](mailto:liliankbrizolla@mx2.unisc.br)

\*\*\*Bolsista de Extensão no Projeto Conexão - Programa Unisc Escola da Universidade de Santa Cruz do Sul-UNISC. Acadêmica do curso de Matemática Licenciatura. [eduardaoliveira@mx2.unisc.br](mailto:eduardaoliveira@mx2.unisc.br)

estratégias, de acesso ao conhecimento, entre Universidade e comunidade escolar, o Programa UNISC Escola ligado à Pró-Reitoria de Extensão e Relações Comunitárias da Universidade de Santa Cruz do Sul desenvolve diversos projetos de extensão.

Um deles é o Projeto Conexão o qual visa promover práticas integradas entre as várias áreas do conhecimento, aproximando diferentes sujeitos e saberes. As ações do projeto estão estruturadas a partir de três eixos.

O presente eixo possui como foco, ações voltadas à criação de um processo de interação entre Escola e Universidade, através de oficinas, visitas didáticas, palestras, produção de material didático e afins da Educação Básica.

O tema norteador está voltado à ludicidade como componente pedagógico nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O lúdico na educação pode ser desenvolvido por meio de jogos e brincadeiras, tendo um papel importante no mundo infantil e na vida de todo ser humano. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras fazem parte da infância em que a realidade e o faz de conta andam juntos. A criança ao brincar e jogar coloca na ação seus sentimentos e emoções, vivenciando e participando ativamente de todo este processo.

Ao optar pelo uso de atividades lúdicas como estratégia de ensino, o professor tem como intenção usar meios facilitadores e motivacionais de aprendizagem.

Portanto, o professor precisa conceber o lúdico como atividade orientada de forma diferenciada, desafiadora e significativa, vendo que o aluno tem características, necessidades e interesses definidos e que devem ser levados em consideração. Para tanto, busca-se uma aplicabilidade e contribuição das atividades lúdicas para o ensino da Pré-história nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

### **3 FUDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

A elaboração das atividades se fundamenta em autores que abordam a temática da ludicidade no processo de ensino aprendizagem, pois ao brincar a criança desenvolve a capacidade de simbolização. O brincar é um estímulo

natural que quando usado na aprendizagem instiga à espontaneidade. Por meio dos jogos e das brincadeiras, as crianças têm a oportunidade de conhecer-se e constituir-se socialmente. Além disso, incentiva a criatividade, autoconfiança e autonomia, promovendo o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O jogo quando ocorre em situações sem pressão e em segurança emocional proporciona condições para aprendizagens sociais (VIGOTSKY, 1998).

A importância do uso de linguagem lúdica se deve às teorias da aprendizagem que reforçam os aspectos de participação da criança na escola a partir do seu mundo de representação simbólica (SARTRE, 2009).

Segundo Piaget (1971) o jogo com regras na atividade lúdica, estimula e evidencia a socialização e o entendimento de como funcionam as regras dentro da sociedade. Começa a ser praticado por volta dos sete anos, no estágio operatório concreto.

Nessa fase, a criança começa a lidar com conceitos como os números e relações, passando a manifestar-se de modo mais evidente o que coincide (ou deve coincidir) com o início da escolarização formal, ou seja, com o Ensino Fundamental. É caracterizado por uma lógica interna consistente e pela habilidade de solucionar problemas concretos.

Para a criança é de extrema importância esse desenvolvimento social, pois muito mais que aprender um jogo ou uma atividade brincada, aprenderá a conviver com o outro, a respeitar e conquistar seus espaços,

Na concepção de Piaget (1971), o jogo é em geral a assimilação que se sobressai à acomodação, uma vez que o ato da inteligência leva ao equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, sendo a última prorrogada pela imitação.

Conforme a criança vai se socializando o jogo vai adquirindo regras ou então a imaginação simbólica se adapta de acordo com as necessidades da realidade. O símbolo de assimilação individual dá espaço às regras coletivas, objetivos ou aos símbolos representativos ou a todos (NEGRINE, 1994). Dentre as propostas defensoras do lúdico no ambiente escolar, destaca-

se a de Huizinga (1990) ao afirmar que “a criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrado”. O autor ainda

ressalta que o ato de brincar não só favorece, mas também desenvolve globalmente a criança que necessita de uma atenção redobrada por parte do professor, pois o jogo e a brincadeira lhe são intrínsecos. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.

#### **4 CONCLUSÃO**

O desenvolvimento cognitivo do aluno se dá por meio da interação social, ou seja, de sua interação com outros indivíduos e com o meio. A inteligência, a aprendizagem e a construção do conhecimento estão relacionadas. Assim, na seleção das atividades procurou-se focar o desenvolvimento da inteligência através de atividades lúdicas, em que a criança pudesse aprender brincando.

Na prática, as tarefas operatórias trabalhadas de forma lúdica, facilitam a aprendizagem da criança, desenvolvendo o cognitivo, o afetivo, contribuindo para a construção do sujeito de forma integral. Aprender brincando proporciona prazer para a criança e o educador, pois ao propor atividades desafiadoras que estimulem à reflexão, a descoberta, a criatividade, o desenvolvimento do raciocínio, aciona os esquemas mentais, respeitando a fase de desenvolvimento.

Considerando que é necessário tornar prazeroso o ato de compreender, descobrir, construir e reconstruir o conhecimento, o trabalho objetivou a construção de um processo de aprendizagem da Pré-história nos anos iniciais do Ensino Fundamental tendo como facilitador, as atividades recreativas.

A materialização ocorreu através da elaboração de uma cartilha de atividades compatíveis para o nível de alunos do primeiro ao terceiro ano do Ensino Fundamental. Aborda a temática da pré-história de forma simplificada através de diferentes atividades. Pode-se dizer que as atividades permitem estimular a exploração em busca de respostas e não apenas como forma de entretenimento, mas, permitindo o conhecimento construído e aprendido de uma forma prazerosa sem ser percebido. As atividades constantes na cartilha constituem-se como integrantes das oficinas de Educação Patrimonial desenvolvidas pelo CEPA (Centro de Ensino e Pesquisas Arqueológicas).

## REFERÊNCIAS

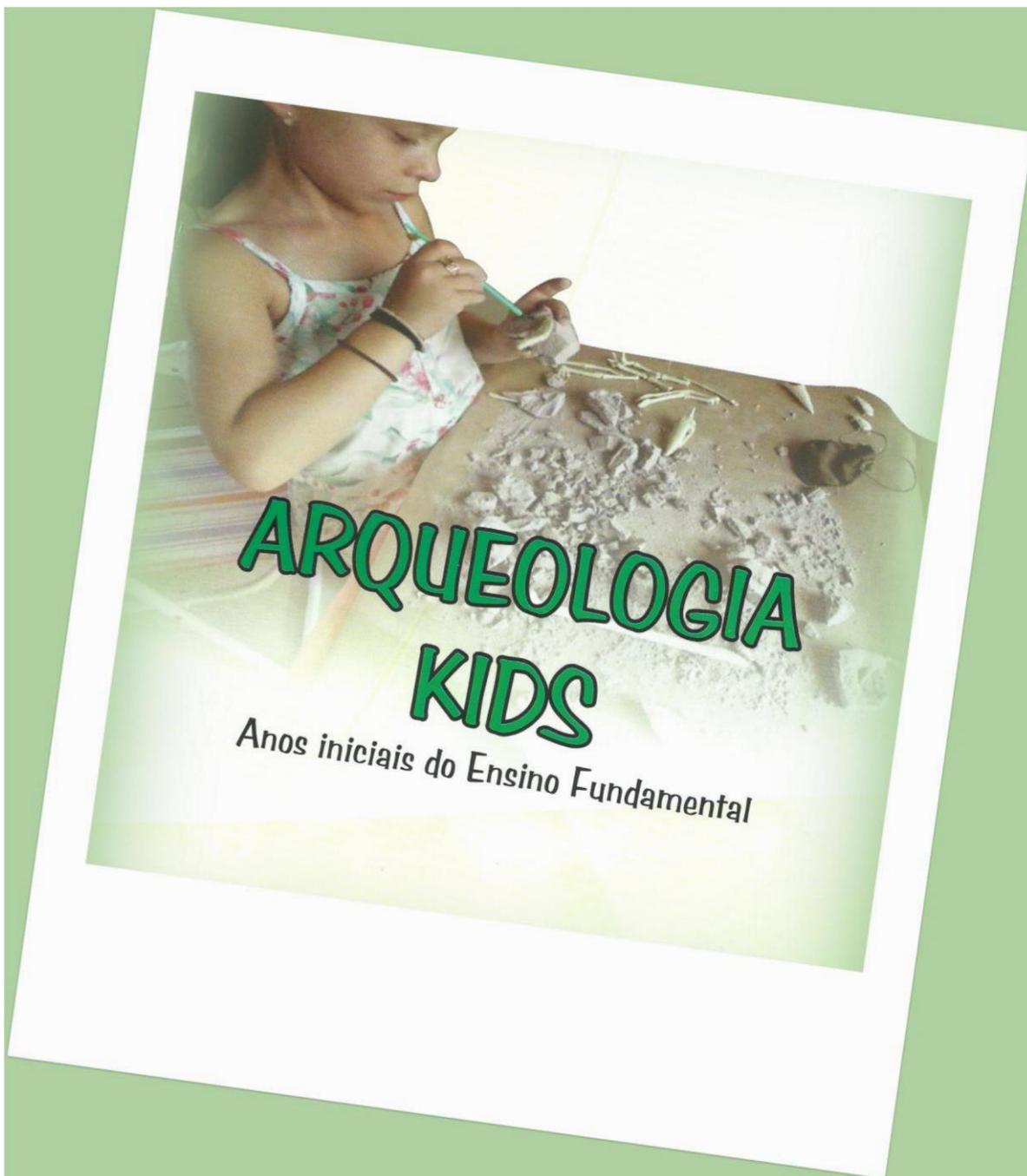
HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento cultural*. São Paulo: Perspectiva, 1990.

NEGRINE, Airton. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil*. Porto alegre: Propil, 1994.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo*. São Paulo: Znanh, 1971.

SARTRE, J. P. *A imaginação*. Trad. Paulo Neves. Porto Alegre: L&M, 2009.

VYGOTSKY, L.S. *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.



# ARQUEOLOGIA KIDS

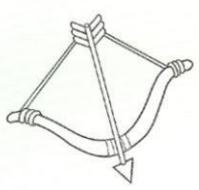
*Anos iniciais do Ensino Fundamental*



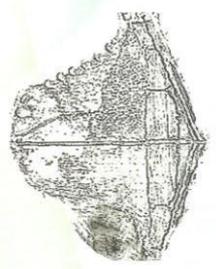
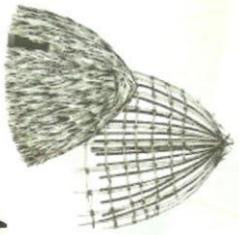
UNISC  
UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL  
CEPA - CENTRO DE ENSINO E PESQUISAS ARQUEOLÓGICAS

### Olá Amiguinhos!

Eu sou a Mariana. Meu pai é arqueólogo na Universidade de Santa Cruz do Sul-UNISC. Quero compartilhar com vocês o que aprendi acompanhando meu pai nas expedições científicas e atividades de laboratório. Vamos conversar sobre as primeiras pessoas que habitaram o Rio Grande do Sul. Eram chamados de homens pré-históricos. Naquela época o modo de vida era bem diferente do que hoje. Os mais antigos viviam em pequenos grupos. Moravam em abrigos naturais chamados de cavernas e se alimentavam da caça, pesca e coleta de frutas e raízes. Suas principais ferramentas eram as pontas-de-flecha e as boleadeiras.



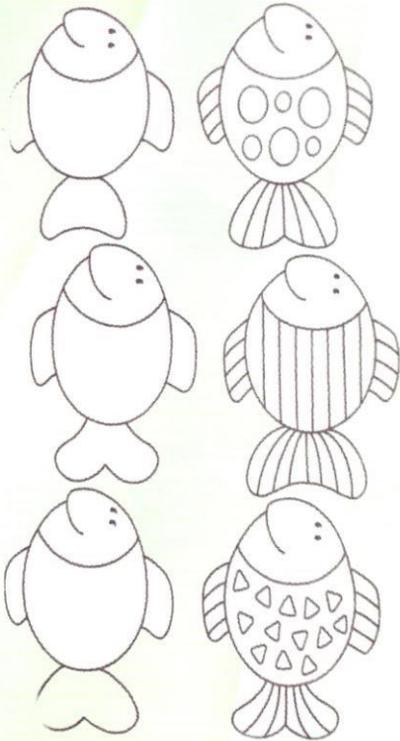
Com o passar do tempo, outros grupos surgiram, trazendo diferentes formas de construir suas casas e de viver. Suas habitações eram chamadas de ocas, construídas em clareiras abertas no meio das matas. Também existia um grupo que fazia suas casas dentro do chão. Ficaram conhecidas como casas subterrâneas. Esses dois grupos faziam panelas de barro para servir e guardar alimentos. Viviam da caça, pesca, coleta e do cultivo da mandioca, abóbora, pimentões entre outros alimentos.



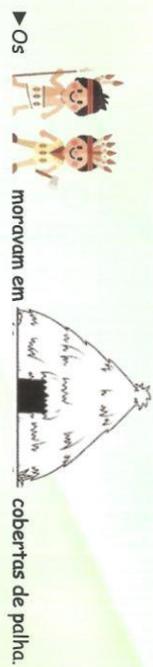
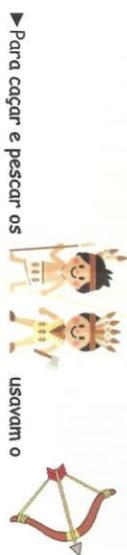
Agora que já sabemos um pouco sobre nossa pré-história, vamos realizar algumas atividades.



Na imagem aparece um guerreiro de uma tribo indígena durante uma pescaria. Observe e pinte a quantidade de peixes que ele pescou.



Quando o Brasil foi descoberto, os índios já viviam aqui. Substitua os desenhos por palavras e reescreva as frases:

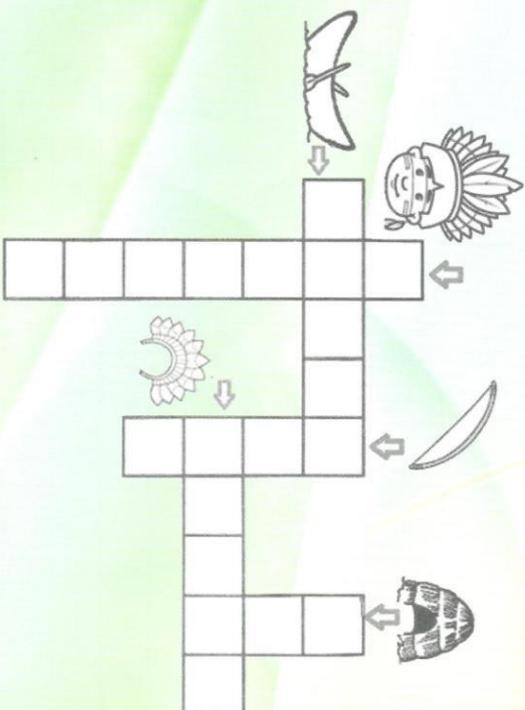


# CEPACRUZADINHA

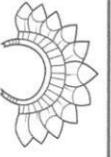


Complete a cruzadinha com as palavras abaixo:

Cacique - Canoa - Arco - Cocar - Oca



VAMOS ENCONTRAR AS PALAVRAS

 JACARÉ	 ÍNDIO	 PEIXE
 FOGUEIRA	 COCAR	 CANOA

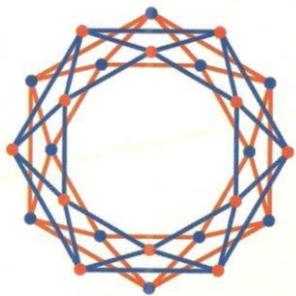
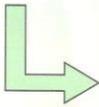
A	B	C	Í	N	D	I	O	D	E
F	P	E	I	X	E	G	H	I	J
K	L	M	N	J	A	C	A	R	É
Z	A	B	C	D	C	O	C	A	R
F	O	G	U	E	I	R	A	E	F
M	N	O	P	C	A	N	O	A	Q





Junte em ordem crescente os quadrados com números ímpares e forme o nome que se dá ao chefe de uma tribo indígena.

C 6	S 10	G 34	N 68	E 24	D 48
O 16	R 2	H 4	I 20	P 8	E 13
J 12	B 16	Q 48	A 3	I 7	C 1
F 22	M 52	L 12	C 5	U 11	Q 9



**PROJETO**  
**CONEXÃO**  
Escola e Universidade: sujeitos, ações e saberes



**CEPA**  
Centro de Ensino e  
Pesquisas Arqueológicas



Av. Independência, 2293 – 96815-900 – Santa Cruz do Sul – RS  
Fone: (51)3717-7300 – www.unisc.br