



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS DO SERTÃO
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

MARIA DO SOCORRO ARIEL DE BARROS

**OS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA DE
APRENDIZAGEM, INTEGRAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO PARA
CRIANÇAS: EXPERIÊNCIAS DE ESTÁGIO
SUPERVISIONADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

DELMIRO GOUVEIA- AL
2024

MARIA DO SOCORRO ARIEL DE BARROS

OS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM, INTEGRAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO PARA CRIANÇAS: EXPERIÊNCIAS DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pedagogia na Universidade Federal de Alagoas, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia

Orientadora: Profa. Dra. Lilian Kelly de Almeida Figueiredo Voss.

DELMIRO GOUVEIA – AL
2024

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca do Campus Sertão
Sede Delmiro Gouveia

Bibliotecária responsável: Renata Oliveira de Souza – CRB-4/2209

B277j Barros, Maria do Socorro Ariel de

Os jogos pedagógicos como ferramenta de aprendizagem, integração e socialização para crianças: experiências de estágio supervisionado na educação infantil / Maria do Socorro Ariel de Barros. – 2024.

56 f. : il.

Orientação: Lilian Kelly de Almeida Figueiredo Voss.

Monografia (Pedagogia) – Universidade Federal de Alagoas.
Curso de Pedagogia. Delmiro Gouveia, 2024.

1. Educação infantil. 2. Jogos pedagógicos. 3. Ludicidade. 4. Ensino e aprendizagem. 5. Socialização infantil. 6. Integração infantil. 7. Estágio supervisionado. I. Voss, Lilian Kelly de Almeida, orient, II. Título.

CDU: 372.22



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS DO SERTÃO
COORDENADORIA DE GRADUAÇÃO - COGRAD

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao dia 23 do mês de novembro do ano de dois mil e vinte e quatro, às 10h (dez horas), sob a presidência do/a professor/a **Lilian Kelly de Almeida Figueiredo Voss**, com base na Instrução Normativa nº03/2020, de 27 de abril de 2020, da Pró-reitoria de Graduação da UFAL, reuniu-se em sessão pública, realizada presencialmente na sala 17, Campus Sertão, a Banca Examinadora de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tipo monografia individual intitulado “Os jogos pedagógicos como ferramenta de aprendizagem, integração e socialização para crianças: experiências de Estágio Supervisionado na Educação Infantil”, do(s)/a(s) aluno(s)/a(s) **Maria do Socorro Ariel de Barros** sob matrícula (s) **18211456**, requisito obrigatório para conclusão do Curso de Pedagogia – Licenciatura, assim constituída: **Profa. Lílian Kelly de Almeida Figueiredo Voss, Prof. Dr. Rodrigo Pereira, Prof. Esp. José Messias da Silva Aguiar**. Iniciados os trabalhos, foi dado a cada examinador/a um período máximo de 30 (trinta) minutos para a arguição do/a(s) candidato/a(s). Terminada a defesa do trabalho, procedeu-se o julgamento final. Apuradas as notas, o(s)/a(s) candidato(s)/a(s) foram considerado(s)/a(s) APROVADA com média geral 10,0 (DEZ PONTOS). Na oportunidade o(s)/a(s) candidato(s)/a(s) foi notificado/a da resolução interna do curso de pedagogia, atualizada recentemente, que estabelece prazo máximo de 30 (trinta) dias corridos, a partir desta data, para entregar à Coordenação do Curso, devidamente protocolada, a versão definitiva do trabalho defendido em meio digital (CD-ROM) com as correções sugeridas pela banca. Nesta ocasião a presente ata (original) assinada também deve ser entregue à Coordenação. Nada mais havendo a tratar, os trabalhos foram encerrados para a lavratura da presente ata, que depois de lida foi assinada por todos os membros da Banca Examinadora.

Delmiro Gouveia-AL, 23 de novembro de 2024.

Documento assinado digitalmente



LILIAN KELLY DE ALMEIDA FIGUEIREDO VOSS

Data: 27/01/2025 14:47:21-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Orientador/a

Profa. Lílian Kelly de Almeida Figueiredo Voss

1º Examinador/a

Prof. Dr. Rodrigo Pereira

Documento assinado digitalmente



JOSE MESSIAS DA SILVA AGUIAR

Data: 29/01/2025 10:02:40-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

2º Examinador/a

Prof. Esp. Jose messias da Silva Aguiar

Dedico primeiramente a Deus que sempre me deu discernimento para iniciar o percurso e forças para prosseguir. Dedico a minha filha Maria Sofia que foi a razão principal dessa força que me fez dar início a graduação, bem como, o fundamento essencial para continuar e concluir esse percurso. Dedico a minha família que sempre foram minha rede de apoio, cuidando da minha filha quando não podia me fazer presente, agradeço por todo apoio, por me permitir concluir esse projeto que foi a graduação sem me preocupar com os cuidados com minha filha, agradeço por todas palavras e gestos de apoio. Essa conquista é nossa.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me dar forças para continuar de pé nos momentos difíceis, permitindo a conclusão dessa jornada tão significativa em minha vida, por me tornar resiliente nas horas de cansaço, fazendo com que enxergasse as conquistas e realizações durante o processo e aproveitasse as oportunidades que a Universidade ofereceu.

Agradeço a Universidade por desenvolver o Projeto Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), e me permitir participar desse primeiro contato com a sala de aula na educação infantil, pois foi de grande importância para a conclusão do curso, bem como, teve grande contribuição nas oportunidades de trabalho que surgiram posteriormente.

Agradeço a professora supervisora do PIBID Maria José, pela grande contribuição na minha prática pedagógica, por dar a primeira oportunidade de trabalhar na educação infantil após o projeto, também por sempre incentivar a conclusão do referido trabalho de conclusão de curso.

Agradeço a minha família por todo incentivo e contribuição durante esse período, em especial a minha madrastra Silvia e minhas irmãs Samile e Samiele, obrigada por toda rede de apoio em relação a minha filha, saibam que o apoio de vocês foi essencial para a conclusão desse trabalho.

À minhas tias Cícera e Edma, obrigada por sempre torcer pelas minhas conquistas. Aos meus primos João Paulo, Eduarda, Amanda e Saúde, saibam que vocês fazem parte dessa realização. Aos meus irmãos Vagner e Bruno, por sempre estarem disponíveis para me levar ao ponto de ônibus.

Ao senhor João, pelas constantes caronas que me concedeu, principalmente nos períodos chuvosos, para que chegasse ao ponto de ônibus, saiba que esses favores jamais esquecerei.

À minha filha Maria Sofia, a grande responsável pela decisão de entrar na universidade, saiba que foi pensando em te dar uma vida melhor que fui em busca de capacitação.

Agradeço ao meu noivo Luciano, pelo constante apoio nessa reta final, por me incentivar a sair da procrastinação e entregar esse trabalho, por me distrair nos momentos de tensão e ansiedade.

A todos os docentes do curso de pedagogia, pelos constantes ensinamentos, em especial a minha orientadora Lilian Kelly de Almeida Figueiredo Voss, pela grande contribuição durante minha formação, pela paciência nas orientações, peço desculpas pela procrastinação na realização desse trabalho.

RESUMO

O presente trabalho consiste em resolver um questionamento que surgiu durante o estágio supervisionado II: de que forma podemos contribuir com o desenvolvimento das crianças de maneira atrativa e divertida, proporcionando seu interesse e foco nas atividades educativas? Para atingir o objetivo deste trabalho foi utilizada a pesquisa qualitativa do tipo relato de experiência, e como instrumento de coleta de dados a observação participante. Neste sentido, objetivamos de forma geral, possibilitar uma aprendizagem atrativa e divertida, de modo que estimule a curiosidade e interesse das crianças através da ludicidade dos jogos pedagógicos. Os aportes teóricos se dão através das contribuições de Kishimoto (1999), Áries (1981), Heywood (2004), Goés (2008), Nallin (2005), Piaget (1978) dentre outros. Também foram utilizadas fundamentações relacionadas ao ordenamento legal: Constituição Federal – CF (1988); Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB (1996); Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2018); Referencial Curricular para a Educação Infantil – RCNEI (1998); Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil – DCNEI (2010). Os dados foram produzidos no Centro Municipal de Educação Infantil de Pariconha, a partir das experiências de estágio desenvolvidas na Pré-escola I (04 e 05 anos de idade). Por meio de fotografias e registros escritos construímos discussões e análises que evidenciam a importância dos jogos pedagógicos como ferramenta de aprendizagem, integração e socialização para as crianças da Educação Infantil.

Palavras-chave: Jogos pedagógicos. Criança. Brincadeira. Educação Infantil.

ABSTRACT

The present work consists of resolving a question that arose during the supervising internship II: how can we contribute to the development of children in an attractive and fun way, providing their interest and focus on educational activities? To achieve the objective of this work, qualitative research of the experience report type was used, and participant observation was used as a data collection instrument. In this sense, we generally aim to enable attractive and fun learning, in a way that stimulates children's curiosity and interest through the fun of educational games. The theoretical contributions are made through the contributions of Kishimoto (1999), Áries (1981), Heywood (2004), Goés (2008), Nallin (2005), Piaget (1978) among others. Foundations related to the legal system were also used: Federal Constitution – CF (1988); Education Guidelines and Bases Law – LDB (1996); National Common Curricular Base – BNCC (2018); Curricular Reference for Early Childhood Education – RCNEI (1998); National Curricular Guidelines for Early Childhood Education – DCNEI (2010). The data were produced at the Municipal Center for Early Childhood Education in Pariconha, based on internship experiences developed at Preschool I (4 and 5 years old). Through photographs and written records, we built discussions and analyzes that highlight the importance of pedagogical games as a learning, integration and socialization tool for children in Early Childhood Education.

Keywords: Pedagogical games. Child. Joke. Early Childhood Education.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AL	Alagoas
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CF	Constituição Federal
DCNEI	Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 Características e contextualização da pesquisa.....	12
2 CONTEXTUALIZANDO A EDUCAÇÃO INFANTIL	14
2.1 Proposta didático-pedagógica.....	20
2.2 Descrição do campo de estágio.....	25
3 OS JOGOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A EXPERIÊNCIA NO MUNICÍPIO DE PARICONHA	26
3.1 Analisando os dados.....	30
3.2 Relato de estágio: reflexões sobre a aplicação dos jogos pedagógicos no espaço da pré-escola assistida.....	31
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
REFERÊNCIAS	50

INTRODUÇÃO

Consideramos importante evidenciar que a presente pesquisa é fruto de um relato de experiência do estágio supervisionado II¹, que ocorreu no Centro Municipal de Educação Infantil, localizada na zona urbana no município de Pariconha- AL. É resultado de um projeto de intervenção do estágio, direcionado para turmas da Educação Infantil da Pré-escola I e II, primeira turma presencial Pós-pandemia, nela, tivemos a oportunidade de realizá-lo de forma totalmente presencial.

Para compreender o estágio e sua relevância na formação de qualquer profissional evidenciando o (a) pedagogo (a), é essencial contextualizar esse processo de formação. A etapa do estágio marca uma importante e significativa fase no processo de formação e consolidação dos saberes do discente, é nele que as práticas e os saberes teóricos se fundem, pois, é um período de contato e desenvolvimento de experiências e reflexões articulados ao saber científico com a realidade. A lei 11.788 de 25 de setembro de 2008 estabelece em seu Art. 1º a sua importância durante o processo de formação profissional. Corroborando com isso, a Resolução Nº 95/2019-CONSUNI/UFAL (2019) destaca a inerência do estágio supervisionado como componente curricular acadêmico com a formação acadêmico profissional, ambos se encontram imbricados².

Desse modo, o estágio é a única experiência capaz de estabelecer conexão entre o saber acadêmico e a realidade, precisam constantemente dialogar entre si, não há teoria sem prática e vice-versa, Fortuna (2015). Nele o discente tem a oportunidade de vivenciar e estabelecer suas concepções a respeito da sua carreira e escolha profissional. Ele também é o momento que visa preparar e refletir a realidade escolar enquanto futuro (a) educador (a) perante a sua prática educativa nas escolas.

A vivência no contexto escolar que o estágio supervisionado proporciona ao discente, faz com que ele tenha contato com as principais esferas que envolvem o processo educativo e a prática docente. Esse contato além de bastante enriquecedor e necessário na sua formação, é também importante para refletir o processo de conhecimento individual diante das dificuldades e limitações que muitas vezes as realidades do processo educacional estabelecem. É esse o momento a qual o discente entrega-se ao processo e busca refletir meios que contribuam para a educação, pensando a sua prática docente dentro de determinada realidade.

¹Refere-se ao estágio supervisionado na Educação Infantil

² Vale ressaltar que a referida resolução foi modificada pela Resolução Nº. 118/2022-CONSUNI/UFAL.

Diante disso, o estágio supervisionado II busca promover a experiência de vivenciar a realidade escolar em seus âmbitos primordiais, possibilitando uma formação ao educando de modo que ele esteja apto a lecionar, levando em consideração a carga teórica, e assim, tornando-se um profissional eficiente e humanizado. Ao vivenciar o cotidiano escolar e sentindo-se parte integrante do processo de educação e formação de um indivíduo, o estágio supervisionado II proporciona não somente mais uma etapa da formação acadêmica, mas amplia um olhar significativo para os eixos internos e externos que envolvem o processo educacional e o futuro profissional, Pimenta e Lima (2012).

Portanto, o estágio possui um valor significativo individual e indispensável para o bom desempenho profissional. Legitimando essa ideia a (RESOLUÇÃO Nº 95/2019-CONSUNI/UFAL em seu Art. 5º) destaca que “o estágio tem como objetivo desenvolver as competências e conhecimentos teórico-conceituais, habilidades e atitudes, em situações de aprendizagem conduzidas no ambiente profissional”. Nesse caso, o estágio vem reafirmar a interligação entre teoria e prática, essa troca de experiências e a vivência nesse espaço de aprendizagem da educação infantil, trazem conhecimentos e sentimentos que somente a prática é capaz de proporcionar na vida do (a) estagiário (a).

Nesse contexto, o projeto foi pensado e escolhido através do seguinte questionamento: de que forma podemos contribuir com o desenvolvimento das crianças de maneira atrativa e divertida, proporcionando seu interesse e foco nas atividades educativas? Desse modo, a escolha do tema ocorreu a partir da reflexão e observação referente a carência de Jogos pedagógicos na escola, pois, infelizmente ela não dispõe de uma variedade de jogos, o que acaba limitando as opções tecnológicas para auxiliar na concretização do direito de aprender através da brincadeira, Brasil (2018).

Kishimoto (1999) destaca “a brincadeira, enquanto processo assimilativo, participa do conteúdo da inteligência, à semelhança de aprendizagem” (KISHIMOTO, 1999, p. 32), nesse sentido, os Jogos possibilita de forma mais atrativa, o estímulo dos sentidos da aprendizagem, como a lateralidade, coordenação motora fina e grossa, o raciocínio lógico entre outros sentidos. Além disso, permite que as crianças se insiram no processo de ensino-aprendizagem, à medida que potencializa sua autonomia na realização dos jogos, também permite a interação e socialização entre os pares participantes das brincadeiras.

Dessa forma, é através desse método atrativo que são os Jogos pedagógicos, que pretendemos contribuir com o processo educativo e social dessas crianças. Os Jogos desenvolvidos, além de promoverem uma aprendizagem lúdica, irão contribuir no trabalho das demais professoras, pois, eles ficaram retidos na escola para uso da instituição. Referente a isso,

inicialmente os jogos foram destinados às crianças da sala 1, Pré-escola I do Centro Infantil, porém, no momento posterior ao estágio contribuirão no processo de ensino – aprendizagem dos demais educandos do Centro.

Neste sentido, objetivamos de forma geral, possibilitar uma aprendizagem atrativa e divertida, de modo que estimule a curiosidade e interesse das crianças através da ludicidade dos jogos pedagógicos. Para tanto, procuramos produzir recursos lúdicos e educativos objetivando estimular a interação e socialização entre os pares, melhorando a comunicação e relações sociais no espaço educacional, desse modo, proporcionar a integração das crianças nesse ambiente de aprendizagem de forma acolhedora para que assim se sintam parte essencial desse ambiente. E assim, possamos contribuir com o processo de ensino-aprendizagem das crianças, bem como, com a instituição em geral, dando ênfase a todo quadro de crianças e professores (as) com a disponibilização desses jogos pedagógicos.

Para tanto, o referido trabalho será dividido nas seguintes seções e subseções: introdução do trabalho, 1.1 características e contextualização da pesquisa, 2 contextualizando a educação infantil, 2.2 descrição do campo de estágio, 3 os jogos pedagógicos da Educação Infantil: a experiência no município de Pariconha, 3.1 analisando dados, 3.2 relato de estágio: reflexões sobre a aplicação dos jogos pedagógicos no espaço da pré-escola assistida e conclusão do trabalho.

1.1 Características e contextualização da pesquisa

Para compreender o que é pesquisa científica e para que a utilizamos nas ciências humanas e sociais, necessitamos de algumas definições fundamentais. De acordo com (GIL, 1989, p. 43) “pode-se definir pesquisa como o processo formal e sistemático de desenvolvimento do método científico”. Para tanto, precisamos de técnicas formuladas pela ciência, que sejam planejadas e organizadas, para que a finalidade de “pesquisar e investigar o mundo em que o homem vive e o próprio homem” seja possível, Chizzotti (1995).

À vista disso, a presente pesquisa se caracteriza como um estudo descritivo que segundo Gil (1989) “objetiva descrever aspectos de determinadas populações ou fenômenos e criar associação entre suas variáveis”, tendo um enfoque qualitativo do tipo relato de experiência, foi utilizado como instrumento de coleta de dados a observação participante que segundo Chizzotti;

É também crescente o uso da observação participante onde o pesquisador se encontra implicado no processo de observação participante e constrói as evidências observadas na interação com os outros pares que constroem o conhecimento (CHIZZOTTI, 1995, p. 17).

Desse modo, o período de observação do estágio supervisionado desencadeou a problematização de determinadas situações que trouxe para a pesquisadora, um desejo de conduzir-se de maneira participante do processo de ensino-aprendizagem da turma de pré-escola do Centro Municipal de Educação, situada na zona urbana da cidade de Pariconha – AL.

A partir das observações que teve início no dia 29 de abril a 06 de maio de 2022, pudemos analisar o cotidiano e funcionamento da escola e, sobretudo, da turma que acompanhamos. Vimos todo o âmbito educacional do centro infantil, desde sua estrutura física, as metodologias e materiais utilizados nas aulas, bem como, a maneira que as crianças reagem aos estímulos das educadoras em relação as atividades mediadas.

Vale ressaltar que a instalação na qual ocorreu o referido estágio recepcionava crianças de Pré-escola I e II, três turmas com média de 18 a 20 alunos (as) de manhã e duas turmas no período da tarde. Era um espaço improvisado, sem uma estrutura adequada para o funcionamento de um Centro Educacional, com espaços bem limitados e apertados, impedindo a realização de certas atividades e jogos pedagógicos, bem como, dificultando a concentração das crianças nas atividades propostas, pois, a turma na qual ocorreu o estágio servia de passagem para os outros cômodos da casa/escola, e devido a essa transação de pessoas na sala, as crianças acabavam sempre ficando dispersas.

Devido a essas inadequações das instalações do Centro e por causa da constante dispersão das crianças nas aulas, pensamos em criar alternativas divertidas que chamassem a atenção delas. Dessa forma, surgiu a ideia de criar jogos pedagógicos que proporcionassem seu foco e interesse, e assim pudessem aprender divertindo-se no processo.

Segundo Silva, Silva (2020);

[...] os educadores da Educação Infantil precisam estar atentos as interações e brincadeiras da escola da infância no dia a dia, para que as crianças construam a liberdade de explorar novos conhecimentos. No cotidiano escolar da Educação Infantil, a prática de brincar torna-se muito importante, pois por meio da brincadeira as crianças não só desenvolvem sua própria capacidade de aprendizagem, mas também aprendem a obedecer às regras e normas de convivência. Além disso, as brincadeiras podem melhorar a autoestima das crianças, proporcionando felicidade e alegria (SILVA, SILVA, 2020, p.25,26).

Por isso, pensamos em desenvolver um projeto lúdico que utilizasse dos jogos pedagógicos, dando ênfase ao caráter educativo do material, porém, unindo esse viés educativo

à perspectiva da brincadeira, pois, o intuito do jogo não está dissociável da finalidade do brincar, quando ambos possuem fins educativos e pedagógicos, Kishimoto (2017), pois dessa forma, o interesse das crianças seria estimulado, participando assim, do processo de realização das atividades.

Com isso, o material teve a intenção e finalidade de contribuir com o processo educacional tanto das crianças a qual acompanhamos no período de estágio, como também, no processo de ensino aprendizagem das demais crianças do centro. Pois, a confecção de Jogos pedagógicos possibilita que nossa contribuição enquanto estagiarias perpassasse o limite da sala de aula na qual ocorreu o estágio, já que, todo material confeccionado foi doado para a instituição, e assim, poderá contribuir com o processo educacional de todas as crianças do Centro Infantil.

Inicialmente pensamos em quatro jogos; o tabuleiro das cores, a árvore numérica, caixa da alfabetização e trilha ecológica. Porém, devido ao funcionamento e organização das sequências didáticas que o Centro Infantil abordou no decorrer do estágio, e com intuito de respeitar o planejamento unificado da instituição, seguindo assim, as sequências didáticas trabalhadas naquele período, foi criado o jogo o “rabo do burro”, também conhecido como brincadeira junina.

Nesses jogos, abordamos alguns dos campos de experiência da educação infantil, que “constituem um arranjo curricular que acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural” (BNCC, 2018, p. 40). Dessa forma, os campos; “corpo, gestos e movimentos, traços, sons, cores e formas, escuta, fala pensamento, e imaginação, e espaços, tempos, quantidades, relações e transformações” BNCC (2018) foram pensados, desde a construção e confecções dos jogos, e organizados no projeto para que assim, fossem abordados na realização de todos os jogos pedagógicos desenvolvidos.

2. CONTEXTUALIZANDO A EDUCAÇÃO INFANTIL

Para poder falar em educação infantil é primordial galgar pela construção do conceito do seu público-alvo. Ao longo do tempo, a visão do ser criança sofreu várias mudanças em seus significados, assim como, muitos de seus costumes e culturas passaram por alterações com o passar dos anos, ou seja, as crianças contemporâneas tem uma criação diferente da de seus pais, e estes tem uma visão sobre a infância diferente da sua geração passada, como representado no

curta-metragem *Vida Maria* (2017) em que a criança é levada à largar os estudos para ajudar sua família no trabalho, pois sua mãe cresceu acreditando que o estudo não tinha importância, visão essa, que foi reproduzida por gerações.

De acordo com (ÁRIES, 1981, p. 39) “até por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representá-la”. Nesse sentido, a criança era tratada como qualquer outra pessoa, tanto que era vista e reproduzida como um adulto em miniatura. Naquela época, não existia a fase de pré e pós-natal, as mulheres tinham gestações seguidas, o que acabava ocasionando constantes abortos e mortes infantis.

Até o século XII não havia uma concepção de infância, os estudos mostram que este período da vida ficou encoberto. Até mesmo, as representações gráficas relacionadas à iconografia que ilustrava as crianças, com suas particularidades, não eram conhecidas. Áries (1981) ressalta que "na sociedade medieval a criança a partir do momento em que passava a agir sem solicitude de sua mãe, ingressava na sociedade dos adultos e não se distinguia mais destes"(p.156). Ou seja, as crianças eram representadas como adultos em miniatura, sendo vestidas e expostas aos mesmos costumes dos adultos. Elas não tinham um tratamento diferenciado, nem um mundo próprio, não existia neste período, o chamado sentimento de infância (ÁRIES, 1981 apud NIEHUES, COSTA, 2012, p. 284).

Essa visão de adulto em miniatura foi reproduzida durante muito tempo, e ainda perpassa essa linha do tempo. Como representado no curta *Vida Maria* (2017), a família que é criada sem instrução e longe do mundo moderno Áries (1981), tende a repetir os ensinamentos e costumes de suas gerações passadas e conseqüentemente reproduzi-los para gerações futuras.

Por volta dos séculos XV e XVII a necessidade de propiciar as crianças um tratamento diferenciado nos primeiros anos de vida foi reconhecido Heywood (2004). Fortalecendo essa afirmação;

Foi somente no século XVIII com o surgimento do sentimento de infância, que a concepção de infância se efetivou. A partir daí elas passam, do ponto de vista biológico, a ser tratadas com particularidades, a serem percebidas na sua singularidade por possuírem sentimentos próprios. (NIEHUES, COSTA, 2012, p. 285).

Com isso, surgiu a preocupação de ter um cuidado maior com a criança, desde a gestação a sua criação e educação. Desse modo, o caráter homogêneo de sociedade em que a infância era invisibilizada e negligenciada, a qual sustentava a convivência paralela de crianças e adultos como iguais, transita para uma organização social que reconhece os cuidados essenciais que a fase da infância carece.

Nesse sentido, “[...] a família começou a se organizar em torno da criança e a lhe dar uma tal importância que a criança saiu de seu antigo anonimato, que se tornou impossível perde-la ou substituí-la sem uma enorme dor, que ela não pôde mais ser reproduzida muitas

vezes, e que se tornou necessário limitar seu número para melhor cuidar dela” (ÁRIES,1981, p.12).

Referente a isso, a significância da criança ocorria desde o ventre de sua genitora, sendo assim, não era viável manter a criação de suas preciosidades ensejadas a sociedade crescida, elas deveriam ter a proteção e cuidado da família essencialmente durante a infância. Com a revolução industrial, as mulheres entram no mercado de trabalho e necessitam de um lugar para deixarem seus filhos, então a escola surge com um caráter assistencialista, onde os pais depositavam suas crianças para poder trabalhar com tranquilidade.

Com essa visão pragmática, capitalista, é que a infância começa a ter um espaço social mais definido. Para sustentá-la, estimula-se a formação da família nuclear como base da nova ordem social. [...] A escola que também é criada para a elite contribui para formação de uma cultura segregada, isto é, separam-se as crianças de seu núcleo social original para que possam ser educadas para idade adulta. (AMARILHA, 1999, p. 128).

Diante disso, a finalidade da escola não se sublinhava à educação da criança, voltava-se primeiramente para necessidade da família de ter onde deixá-las. Todavia, apenas cuidar não era o suficiente, era preciso organizar um modelo de ensino que a preparasse para conviver em sociedade nas fases subsequentes a infância, então esse caráter assistencialista passa por reformulações, e torna-se uma escola de ensino-aprendizagem.

Porém, o anonimato infantil permaneceu durante muito tempo, à medida que a criança teve seu processo educacional verticalizado na infância e na escola. Apesar de ganhar um pouco mais de importância, se comparado com o passado mencionado a priori, a escola servia como potencializadora de uma cultura conservadora que tinha como objetivo reproduzir uma sociedade desigual e reprimida, mantendo a divisão de classes onde quem tinha condições econômicas eram ensinados a liderar, e a classe trabalhadora ensinados a servir. Nesse momento da história, não existia nenhum tipo de protagonismo da criança, o centro do processo era quem ensinava, que depositava seus conhecimentos nela sem que houvesse questionamentos, Freire (1997).

O mundo moderno trouxe em suas contantes transformações um panorama transcendente da infância e do ser criança, enxergando suas necessidades e possibilidades no processo de desenvolvimento socioeducacional. Surge então a educação contemporânea que através de legislação própria, possibilita uma educação infantil organizada que enxerga a criança como um ser crítico de direito e respeita seu protagonismo e autonomia no processo educacional. A esse respeito;

A década de 80 foi marcada por um movimento importante na história brasileira, época que a sociedade civil teve muita participação, inclusive nas conquistas e no reconhecimento dos direitos da criança, incluindo à Educação Infantil que foi efetivada e reconhecida na legislação da Constituição Federal – CF de 1988. Nesta lei, as crianças são legalmente consideradas como sujeitos de direitos e define que os pais, a sociedade e as autoridades públicas devem garantir o que propõe esta lei. (SILVA, SILVA, 2020, p.16)

Nesse sentido, a Legislação Federal é nossa carta Magna em alusão a educação infantil, pois é a primeira vez que o direito da criança é reconhecido e garantido através da Lei, além disso, a CF³ de (1998), enxergando as particularidades dessa fase educativa, passou por constantes reformulações em seu texto inicial. Onde torna evidente o direito da criança a educação infantil em creches e pré-escolas. Corroborando com isso, a BNCC (2018) destaca que;

Com a Constituição Federal de 1988, o atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a 6 anos de idade torna-se dever do Estado. Posteriormente, com a promulgação da LDB, em 1996, a Educação Infantil passa a ser parte integrante da Educação Básica, situando-se no mesmo patamar que o Ensino Fundamental e o Ensino Médio. E a partir da modificação introduzida na LDB em 2006, que antecipou o acesso ao Ensino Fundamental para os 6 anos de idade, a Educação Infantil passa a atender a faixa etária de zero a 5 anos (BNCC, 2018, p. 35).

Nessa perspectiva, o processo educativo impõe o ensino obrigatório como direito público e subjetivo de acessibilidade a todos, dos quatro aos dezessete anos de idade, Brasil (1998), desse modo, possui uma organização estrutural em seus níveis, que se dividem em pré-escola, ensino fundamental e ensino médio, sendo atualizada em 2006, onde traz em seu Art. 208. § IV “a disponibilização da educação infantil, em creche e pré-escola, às crianças até 5 (cinco) anos de idade” (BRASIL, 1998, Art. 208).

É indiscutível que a criança tem o direito do acesso à educação, porém, também é necessário desenvolver possibilidades para mantê-las dentro do processo educativo. Como mencionado a priori, a CF passou diversas atualizações para tornar concreto esse direito subjetivo. Em seu Art. 208 o referido documento destaca;

O dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de atendimento ao educando, em todas as etapas da educação básica, por meio de programas suplementares de material didático escolar, transporte, alimentação e assistência à saúde. (BRASIL, 2009, Art. 208)

Por conseguinte, a Legislação Federal define ser obrigação do Estado, gerir a permanência das crianças na escola, através da disponibilização de suportes como, o material didático escolar necessário para realização de atividades e recreações, o transporte escolar para

³ Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.

deslocamento até a instituição e retorno no sentido de casa, e alimentação para proporcionar melhor rendimento escolar, segurança nutricional, e um pareamento no acesso a alimentação adequada no mínimo no horário escolar.

Reforçando a ideia da essencialidade de ver a criança em sua totalidade o documento Diretrizes Curriculares Nacional para Educação Infantil (DCNEI) destaca a importância de enxergar e organizar “a educação em sua integralidade, entendendo o cuidado como algo indissociável ao processo educativo”. (BRASIL, DCNEI, 2010, p. 19).

A educação infantil possui em sua essência o ato de educar intrínseco ao cuidado. O seu processo consiste numa prática pedagógica que esteja aliada às experiências de vivências trazidas pelas crianças do seu meio social, desse modo, é preciso articular ferramentas que fomentem em novas aprendizagens que se articulem à família. (BRASIL, 2018, p. 36).

Solidificando essa ideia a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) enfatiza;

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, LDB, 1996, p. 22).

Nesse contexto, a essencialidade da Educação Infantil ganhou destaque na contemporaneidade, pois, foi elucidado a importância de estimular o desenvolvimento integral da criança para construção de uma sociedade desenvolvida em sua totalidade. A educação infantil corresponde à base de toda formação da criança, pois atende a faixa etária do zero aos cinco anos de idade, e é justamente nesse período que ela aprende a desenvolver suas principais habilidades e competências através das experiências desenvolvidas nessa fase, que formarão o alicerce para o seu processo educacional de aprendizagem, portanto, a mais importante.

É na infância que aprendemos a andar, falar, interagir, escrever, produzir artes e histórias, nos movimentar por inteiro. À medida que essas habilidades são estimuladas, nos tornamos adultos mais equilibrados, sociáveis, criativos etc. Segundo a DCNEI (2010) a criança é um:

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (BRASIL, DCNEI, 2010, p. 12)

Por isso, a Legislação da Educação infantil, destaca a importância de possibilitar o acesso e permanência com qualidade das crianças nas creches e escolas. E para isso, é preciso a garantia da instituição, do transporte, alimentação e saúde das crianças. Além disso, ao tratar da Educação Infantil a LDB (Lei de Diretrizes e Bases) em seu Art. 29., coloca-o como sendo “um nível de formação inicial dos processos essenciais ao desenvolvimento pleno da criança concomitante à família.” (BRASIL, LDB, 1996, p. 8).

Dessa maneira, a LDB evidencia a importância da Escola e Família estarem conectadas no processo educacional. Pois na maioria dos casos, as crianças estão no espaço educacional em um curto período e sobre a supervisão de seus cuidadores e responsáveis na maior parte do dia, dessa forma, conhecem as preferências e frustrações das crianças, além disso, a caracterização da vivência familiar e em comunidade se sobrepõe as atitudes e resultados escolares. Nesse sentido, o diálogo e parceria entre Família e Escola é imprescindível para construção de um excelente desenvolvimento socioeducacional das crianças. Quando a Escola conhece as necessidades e fragilidades de seu público-alvo, as intervenções no processo educacional tornam-se mais viáveis. Lorenzoni corrobora quando destaca que:

A escola é um lugar de construção de conhecimentos, de formação do cidadão, de conviver com os educandos diariamente, de ensinar não só por meio do conteúdo com o qual desenvolve em sala de aula, mas também pelas relações que estabelece no dia-a-dia [...]. (LORENZONI, 2013, p. 05).

Na educação infantil essencial relacionar conhecimento vivido, aquele que gera significados para as crianças para tornar concreto o processo de desenvolvimento integral da criança. Como destacado a priori, ela aprende através de suas relações do dia a dia, a partir de histórias, diálogos, jogos e brincadeiras significativas ocorre a construção de conhecimento e seu desenvolvimento total. Essa fase da educação é a responsável pela construção de uma base sólida tanto cognitiva, como também sócio interacional da criança, dessa forma, uma criança reprimida torna-se um adulto cheio de inseguranças, e quando trabalhado essas fragilidades na infância, as consequências negativas quando adultos são quase nulas.

Diante disso, é essencial desenvolver métodos pedagógicos atrativos que proporcione o interesse das crianças e desenvolva suas habilidades cognitivas, motoras, socioemocional, entre outras. Para tanto, o referido trabalho tem o intuito de proporcionar um ensino divertido, através dos jogos pedagógicos destacados na subseção seguinte intitulada, Proposta didático-pedagógica.

2.1. Proposta didático-pedagógica

Através da confecção de jogos e brincadeiras pedagógicas por meio de materiais escolares e recicláveis, bem como, associando os Jogos às sequências didáticas trabalhadas pela instituição, que são: meio ambiente e festa junina, desenvolvemos um tabuleiro numérico das cores, onde as crianças teriam que colocar números e cores nos campos correspondentes. Nesse jogo, através da competição as crianças foram estimuladas a pensar rápido, também foi trabalhado o aspecto da ansiedade e cooperação, pois, as demais precisaram esperar sua vez para participar da brincadeira, bem como, ajudar o coleguinha a concluir o jogo.

Ao se referir sobre jogos pedagógicos da educação infantil (MORAIS, ARRAIS, MOYA, LAZARETTE, 2017, p.362) destacam que, “essas atividades estão ligadas diretamente ao processo de apropriação das bases dos conceitos matemáticos, tais como, controle das diferentes quantidades, grandezas, espaço e formas em sua relação direta com o adulto e com os instrumentos, físicos e simbólicos”.

Desse modo, o tabuleiro numérico contribui, no entendimento dessas quantidades e grandezas, além disso, o referido jogo interliga a associação entre quantidades numéricas, simbólicas e cores, pois, de acordo com a quantidade e cores dos símbolos, carece posicionar no numeral que o representa, tornando assim concreto o campo de experiência destacado pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular), espaços, tempos, quantidades, relações e transformações identificado pelo código, (EI03ET01) que tem como objetivo, “estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades”, bem como, através do código, (EI02ET05) que possibilita “classificar objetos, considerando determinado atributo como, tamanho, peso, cor, forma etc” (BNCC, 2018, p. 51).

Nesse sentido, o jogo da Figura 1, estimula o desenvolvimento cognitivo das crianças e a sua capacidade de resolver problemas, de uma forma divertida.

Referente a isso;

[...] um ponto importante é a maneira com que os jogos influenciam no desenvolvimento da agilidade, concentração e do raciocínio, contribuindo para que haja um desenvolvimento intelectual. Para isto necessita de ações como o pensar, tomar decisões, criar, inventar, aprender a arriscar e experimentar, estabelecendo um bom comportamento em grupo e também nas relações pessoais com o meio cultural na qual o sujeito está inserido. (BATISTA, DIAS, 2012, p. 979).

Outra ferramenta utilizada foi a árvore numérica, que teve como propósito, auxiliar em diversos aspectos metodológicos. Assim como, o jogo da Figura 1, o da Figura 2 aborda a relação entre símbolos e números, à medida que é preciso colocar na árvore as quantidades de

frutas mostradas no numeral escolhido, que pode ser escolhido através do lançamento de um dado, ou a partir da escolha direta do numeral, com o algarismo na mão, é preciso identificá-lo para colocar a quantidades de símbolos/frutas que o representa através do rosqueamento.

Essa atividade trabalha além a coordenação motora, à medida que as crianças rosqueiam a tampa, ajuda na associação de signos com o concreto, pois o número representado no dado, é a quantidade de tampas/frutas que será colocada na árvore. “Por meio destes as crianças apenas não vivenciam situações que se repetem, mas também aprendem a lidar com os símbolos e a analogia que são representados através dos jogos simbólicos.” (BATISTA, DIAS, 2012, p. 978).

Os jogos pedagógicos são ferramentas que possibilitam trabalharmos de diversas maneiras, os métodos de aplicação são variados, e dependem dos recursos mais apropriados para o ambiente educativo, bem como, da relevância que são para as crianças, pois, uma aplicação específica pode dificultar na realização do jogo por determinada criança. Lembro que na aplicação do projeto apliquei uma atividade, especificamente um jogo da memória, porém, as crianças tiveram muita dificuldade com a forma que foi dirigida. Vendo a situação, a supervisora orientou que para faixa etária das crianças, elas deveriam observar onde as cartas do jogo seriam guardadas para que pudessem memorizá-las. Sendo assim, é necessário ter o cuidado de pensar minuciosamente no público-alvo, para construir alternativas compatíveis com as capacidades e possibilidades das crianças.

A centopeia dos números, foi pensada como recurso para ser utilizado na atividade permanente; chamada e quantos somos. Como mencionado anteriormente, podemos executar os jogos de diversas formas. Todavia, nessa situação, o principal propósito foi proporcionar uma maneira divertida de conduzir uma atividade que realizavam todos os dias, e algumas vezes era tão repetitivo que se tornava algo enfadonho para elas.

Deste modo, o recurso da Figura 3 foi dirigido da seguinte maneira: foi entregue um canudo amarelo a cada criança, e colocado uma figura de menino e uma de menina na centopeia, colocamos também, a figura dos dois gêneros juntos e de uma casa para representar as que faltaram. Cada criança colocou os canudos nos campos correspondentes, posteriormente faziam a contagem e desenhavam o numeral na centopeia. Depois juntavam os canudos e colocavam no espaço que correspondia a quantidade de todos, o total escreviam na frente da Figura 3. Os faltosos do dia, eram identificados pela turma, que registravam no jogo.

É nítido a importância da associação do signo com o concreto, ou seja, do símbolo numérico com a quantidade de objetos. Aprender a partir do tocável e do conhecimento vivido é essencial na infância, pois, o conhecimento necessita de significados para proporcionar o

interesse de aprendizagem delas. Corroborando com isso, a “criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes” (ALMEIDA, 2014, p. 34).

A caixa da alfabetização é rica em aspectos metodológicos, pois, com ela as crianças aprendem a formar palavras, associá-las aos objetos, melhora a coordenação motora através do rosqueamento das tampas/letras, entre outras coisas. O jogo da Figura 4 teve o propósito de abordar a construção dos nomes de objetos referentes as sequências didáticas trabalhadas, assim como, a aprendizagem dos nomes próprios das crianças.

Dentro da caixa continha fichas com imagens e nomes, e diversas tampas com representações das letras alfabéticas. Onde elas tiravam a ficha, identificava o objeto e procuravam as letras para formar a palavra correspondente. Para formar os nomes delas, eram utilizadas as fichas da chamada como método comparativo e auxiliador.

Durante a realização do projeto, tivemos que nos moldar em determinadas situações, como mencionado no início do presente trabalho, decidimos seguir a sequência trabalhada durante o período, dessa forma, acrescentamos um jogo para trabalhar a temática de festa junina, e outro para abordamos o tema meio ambiente. O jogo da Figura 4 passou por atualizações para que pudéssemos mostrar algumas figuras referentes ao meio ambiente. Entendemos, que adentramos em um espaço que não fazemos parte, e que devemos respeitar a organização do trabalho educacional já constituído, dessa forma, decidimos seguir o planejamento educacional unificado da instituição.

O “rabo do burro” foi um jogo desenvolvido para mostrar às crianças, brincadeiras tradicionais da festa junina, bem como, para contribuir com recursos juninos na festa organizada pela instituição. O recurso da Figura 5 desenvolve a confiança e lateralidade da turma, à medida, que é preciso vendar os olhos e seguir as instruções de movimentações. Os próprios colegas ajudavam a criança vendada a colocar o rabo no lugar adequado, o que evidencia o trabalho em equipe.

Confeccionamos uma trilha ecológica para trabalhar a importância do cuidado com o meio ambiente. Em coletivo as crianças precisaram deixar o ambiente limpo catando os lixos da trilha e separando-os de acordo com suas categorias: metal, vidro, plástico, papel e orgânico. O jogo da Figura 6, evidencia a importância de trabalhar a paciência e trabalho em equipe das crianças, pois, apesar de ser uma disputa em dupla, onde tinham que esperar a outra jogar o

dado, pular as casas, e perder a vez para a outra dar continuidade, o objetivo principal era deixar o ambiente limpo.

Figura 1- Tabuleiro numérico das cores



Figura 2- Árvore numérica



Fonte: autoria própria

Figura 3- Centopeia numérica



Fonte: autoria própria

Figura 4- Caixa da alfabetização



Fonte: autoria própria

Figura 5- O rabo do burro



Figura 6- Trilha ecológica



Fonte: autoria própria

É importante destacar que dentro da execução desta proposta pedagógica aqui apresentada, além dos jogos pedagógicos evidenciados, também incluímos atividades didáticas de registros diversas, bem como, brincadeiras dançantes para estimulação da movimentação corporal das crianças, que assim como alguns dos jogos construídos, ampliam a lateralidade e coordenação motora, entre outras funções. Estes, serão apresentados juntamente com os jogos destaque do

projeto em formato de relato e anexo fotográfico na subseção 3.2, Relatos de estágio: reflexões sobre a aplicação dos jogos pedagógicos no espaço da pré-escola assistida.

2.2. Descrição do campo de estágio

O presente Estágio Supervisionado foi realizado no Centro Municipal de Educação Infantil, situada na zona urbana da cidade de Pariconha – AL, Rua – Praça Sagrado Coração de Jesus, nº 24, CNPJ nº 1833307/0001 – 62. Administrada pelo órgão municipal de Pariconha – AL, a instituição abrange crianças de Creche, pré-escola I e II, recebendo alunos (a) tanto da cidade como também de algumas localidades rurais que tiveram escolas fechadas por causa da baixa natalidade e consequente ausências de matrículas.

Foi criada pelo gestor Moacir Vieira da Silva por meio do projeto de Lei nº. 223/2011 aprovada pela câmara de Vereadores de Pariconha no dia 24 de outubro de 2011, recebeu esse nome em homenagem a Izaura angélica do Santos, casada, ilustre caridosa que dedicou sua vida ao município de Pariconha, exercendo também, durante muitos anos, a função de Ministra da Eucaristia na Igreja Católica do Município.

Devido a obra inacabada do prédio da creche que teve sua construção iniciada a mais de 10 anos, o Centro Infantil vive em constante processo de realocações para casas com estruturas inadequadas para um Centro educacional. Por causa desses contratempos, no presente momento o Centro Infantil recebe as crianças em duas casas alugadas pela prefeitura, sendo que as instalações estão localizadas na mesma rua, a primeira recebendo crianças da Creche e a Segunda crianças de pré-escola I e II.

A casa que recebe a creche tem uma estrutura pequena, com salas apertadas e por consequência é pouco arejada. Já a casa que recebe as crianças da pré-escola, em questão de espaço é um pouco maior e mais arejada, porém, como mencionado na contextualização da presente pesquisa, possui salas que serve de passagem para os outros cômodos, deixando as crianças dispersas na realização das atividades. Uma das razões a qual levaram o desenvolvimento desse projeto. Segundo (SOARES, 2015, p. 504) “é preciso impedir a adoção de soluções amadoras e improvisadas se quisermos superar o secular padrão assistencialista no atendimento à criança pequena”.

Mesmo com uma estrutura limitada, a instituição tinha uma divisão basicamente organizada na medida do possível, com 4 salas de aulas, 1 sala de leitura, 2 banheiros, 1 cozinha, 1 cômodo onde o material de papelaria era guardado. Algumas brincadeiras planejadas nos planos de aulas eram realizadas na área externa da escola, bem como, o momento de recriação.

Recebia crianças de pré-escola I e II, três turmas com média de 18 a 20 alunos (a) de manhã e duas turmas no período da tarde.

É importante evidenciar, que a construção do prédio da creche iniciada a mais de dez anos, mencionada anteriormente foi finalizada e inaugurada em março de 2024, dessa forma, o Centro Municipal de Educação Infantil Izaura Angélica dos Santos, situada na zona urbana da cidade de Pariconha – AL já possui uma estrutura adequada para receber crianças da educação infantil, pois, foi um projeto criado e pensado em suas necessidades.

Corroborando com isso (SOARES, 2015, p. 524) evidencia que “o direito das crianças à Educação Infantil depende da oferta de vaga e da qualidade do atendimento”. E com uma estrutura construída e organizada para atender demandas específicas, torna cada vez mais evidente a legitimação do direito dessas crianças de ter uma educação de qualidade. É inegável os percalços enfrentados pela instituição para tornar concreto um projeto pedagógico de qualidade, porém, uma estrutura adequada é um longo caminho percorrido.

3. OS JOGOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A EXPERIÊNCIA NO MUNICÍPIO DE PARICONHA

Nesta sessão será abordado sobre os Jogos Pedagógicos na Educação Infantil, temática de grande relevância para o cotidiano escolar das crianças, pois, além de ser uma ferramenta significativa para o desenvolvimento integral dos pequenos, as atividades lúdicas constroem conhecimento, aprimoram a linguagem, despertam a curiosidade, aguçam a imaginação e as crianças aprendem a interagir com o outro e o mundo ao seu redor. De acordo com (KISHIMOTO, 2007, p.37);

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Nesta perspectiva, atividades recreativas criadas por adultos com o propósito de incentivar aprendizados específicos destacam a sua vertente educacional. Ao manter o ambiente lúdico adequado para a criança e sua intenção de brincar, o jogo potencializa as oportunidades de aprendizado. Kishimoto (1999) destaca que:

“Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliador da ação docente buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções.

Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica deixa de ser brinquedo para se tornar-se material pedagógico (KISHIMOTO, 1999, p.78).

Assim, a maximização do aprendizado é a principal razão pela qual o uso do jogo como ferramenta educacional é considerado fundamental para a educação. Dessa maneira, a atividade lúdica adquire significado relevante com a orientação dos professores, que desempenham o papel de intermediários, uma vez que a prática docente não deve ser tão descompromissada a ponto de dispensar o educador, permitindo práticas educativas espontâneas que idealizam a brincadeira, nem tão direcionada a ponto de deixar de ser brincadeira.

Uma das características presentes no jogo é a chance de experimentar a sensação de ser livre, agir livremente e se sentir desimpedido. Outro ponto importante é que o jogo não reflete a vida do dia a dia ou a realidade em si, mas funciona como uma fuga temporária para uma esfera de atividade com regras próprias. As crianças têm plena consciência de quando estão apenas brincando ou fazendo de conta. Elas constroem seus próprios caminhos, criam seus próprios mundos, tudo isso sem restrições de tempo, seguindo apenas seus impulsos naturais.

Deste modo, Goés (2018), salienta ainda que:

[...] a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorados, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo. (GOÉS, 2018, p. 37)

Jogos e brincadeiras são uma das atividades mais importantes da infância, por exemplo, através deles, a criança exerce diariamente a sua independência, representando algo primordial por meio do jogo, onde ele pode revelar as suas regras, fazendo com que a criança aprenda a criar, obedeça às regras, aprenda a ganhar, perder, e expressar-se por conta própria. Sobre os jogos e brincadeiras Nallin (2005) enfatiza que:

O jogo e a brincadeira estimulam o raciocínio e a imaginação, e permitem que a criança explore diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. Faz-se necessário, então, promover diversidade dos jogos e brincadeiras para que se amplie a oportunidade que os brinquedos podem oferecer. (NALLIN, 2005, p. 26)

Os jogos pedagógicos na Educação Infantil se destacam como ferramentas básicas no ambiente escolar às vezes competitivo, onde as crianças têm curiosidade de chegar a um determinado ponto na brincadeira em que muito trabalho de desenvolvimento (entre eles estão os desenvolvimentos físico, motor, cognitivo e psicossocial) são feitos durante a sua realização.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998.p.21)

A criança começa a reconhecer os pontos negativos se perder e os pontos positivos se ganhar o jogo, expressando a sua forma de relacionar com os colegas e isso é muito importante. Ademais, é imprescindível destacar que durante a brincadeira, pode acontecer o processo de aprendizagem, onde o educador possa trabalhar o lúdico com intencionalidade, deixando que a criança aprenda brincando e isso fará com que os pequenos desenvolvam a sua autonomia, reconheçam seus próprios espaços, pontos de vista que diferem das opiniões dos adultos, o que faz com que elas decidam sobre suas próprias dificuldades.

Varoneli (2007) dá ênfase a brincadeira para o desenvolvimento de várias habilidades na criança, e ainda destaca que:

A brincadeira favorece ainda o desenvolvimento da autoestima, da criatividade e da psique infantil, ocasionando mudanças qualitativas em suas estruturas mentais. Através das brincadeiras, as crianças desenvolvem também algumas noções de grande importância para a vida em sociedade, como a noção das regras e também dos papéis sociais. (VARONELI, 2007, p. 05)

No entanto, como analisado por Souza (2013), apesar do reconhecimento dos jogos como métodos facilitadores da aprendizagem infantil, ainda persiste uma metodologia conteudista por parte dos professores. Essa escolha em não utilizar o lúdico pode ser resultado de diversos fatores, como a falta de preparo por parte do docente, a falta de recursos na instituição, bem como, os comportamentos dos discentes em relação a tal prática. Muitos professores não possuem o conhecimento necessário sobre o desenvolvimento dos alunos para aplicar esses jogos de maneira eficaz.

McLeod (2018), em sua análise da Teoria do Desenvolvimento Cognitivo de Jean Piaget, destaca as variações individuais no progresso das crianças através dos estágios de desenvolvimento, mencionando que:

Cada criança passa pelos estágios na mesma ordem, e o desenvolvimento da criança é determinado pela maturação biológica e a interação com o ambiente. Embora nenhum estágio possa ser omitido, há diferenças individuais na taxa em que as crianças progredem por etapas, e alguns indivíduos podem nunca atingir estágios posteriores (MCLEOD, 2018, p. 07).

Dado que o progresso das crianças é influenciado tanto pela maturação biológica quanto pelo ambiente e que esse desenvolvimento é individualizado, é essencial proporcionar jogos educativos adequados para facilitar esse desenvolvimento. Não se trata apenas de aplicar jogos de forma aleatória, os professores precisam estar bem-preparados e possuir um profundo entendimento do desenvolvimento infantil.

Cada estágio de desenvolvimento requer jogos específicos, adaptados às capacidades e necessidades das crianças naquela fase. Piaget (1978) afirma que o jogo é a resposta mais pura da criança à vida, enfatizando a importância de compreender como cada jogo se alinha com as diferentes faixas etárias. Portanto, a capacitação dos educadores é crucial para que eles possam analisar e selecionar os jogos que melhor atendem às necessidades de desenvolvimento das crianças, assegurando que o aprendizado seja eficaz e significativo.

Dessa forma, ao utilizar práticas pedagógicas como jogos na educação infantil, é essencial que os professores adotem uma abordagem de avaliação que vá além da simples atribuição de notas. O ponto crucial reside na observação atenta dos educadores como principal instrumento para entender cada criança individualmente. Esta prática permite aos professores conhecerem profundamente seus alunos, compreenderem como recebem as atividades propostas e identificarem suas necessidades específicas de aprendizagem. Em vez de apenas avaliar resultados superficiais, o objetivo é diagnosticar as dificuldades individuais dos alunos.

Luckesi (2011) enfatiza o objetivo em conhecer cada aluno ao aplicar algum tipo de metodologia:

O ponto de partida para com a avaliação é saber o que se quer com a ação pedagógica. Para auxiliar os alunos em seu processo de aprendizagem é preciso que o professor conheça-os, para conseguir acompanhar seu desenvolvimento, possibilitando para eles diversas situações de aprendizagens ao longo desse processo. (LUCKESI, 2011, p. 270).

Essa abordagem enfatiza uma avaliação que vai além da simples atribuição de notas, buscando diagnosticar as dificuldades específicas de cada aluno e adaptar o ensino de forma personalizada.

Ademais, vale destacar o comportamento dos alunos como empecilho na utilização desta prática. Este ponto é crucial, conforme observado em uma pesquisa recente de (Largura et al, 2022) que relata dificuldades em manter o silêncio, respeito e harmonia entre as crianças durante a aplicação de jogos lúdicos em escolas particulares e públicas.

No decorrer da aplicação dos jogos lúdicos, tanto na escola particular quanto na escola pública, sentiu-se dificuldade de se manter o silêncio, respeito e harmonia entre as

crianças de algumas turmas. Foi necessário em alguns momentos suspender a aplicação dos jogos e voltar posteriormente para que não houvesse perda de conteúdos (LARGURA et al, 2022, p. 10).

Ainda assim, apesar das dificuldades ocasionalmente encontradas nesse tipo de metodologia, estudos diversos têm comprovado que a integração de jogos educativos de forma adequada, impulsiona significativamente o desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças. Pesquisas empíricas têm demonstrado como a utilização estruturada de jogos pode acelerar o aprendizado e aprofundar a compreensão dos conteúdos ensinados, destacando assim a importância fundamental da abordagem lúdica na educação.

Anjos Júnior e Mendonça (2020) por exemplo, ao aplicarem um projeto educativo em formato de jogo, observaram uma melhoria significativa na compreensão dos conceitos matemáticos pelos alunos. Da mesma forma, Oliveira (2022) constatou resultados positivos, incluindo maior disciplina e avanços cognitivos, atribuídos à implementação dessas atividades no ensino de conteúdos formais.

Portanto, considerando que os jogos são recursos valiosos na assimilação da criança, é fundamental que eles sejam preparados, pensados e constantemente utilizados com objetivos definidos. Com esse modelo de recurso lúdico o âmbito educacional torna-se mais atraente, uma fonte de motivação, pois traz vários estímulos e ampliação no desenvolvimento integral da criança. Auxilia ainda os educadores a se tomar enquanto seres humanos, a examinar suas potencialidades, debulhar-se de resistências e ter nitidez sobre a consideração de utilizar-se desses instrumentos para manter o primeiro contato com a educação institucional memorável para essas crianças.

3.1 Analisando dados

Entendendo a construção da educação infantil em seu contexto histórico e sua organização contemporânea, considerando também, o papel da criança como um ser histórico-social de direito, bem como, analisando o papel dos jogos pedagógicos, tendo como precedentes as discussões teóricas discutidas no referido tópico, buscamos desenvolver algumas ferramentas de aprendizagem, integração, socialização, através de jogos pedagógicos.

A análise ocorreu através da observação, onde encontramos uma possível intervenção através desses jogos, embasamos o caráter educativo e estimulativo, desse método de ensino-aprendizagem, que possibilita a autonomia e socialização, bem como, o desenvolvimento integral da criança no processo socioeducacional, e por intermédio da aplicação do projeto, buscamos averiguar de que maneira esses jogos contribuem no processo de ensino-

aprendizagem na educação infantil, proporcionando o seu desenvolvimento integral e contribuindo na socialização entre os pares.

Desse modo, a subseção posterior mostrará alguns relatos de experiências de como ocorreu a aplicação dos jogos, e sobre a participação das crianças no processo.

3.2 Relato de estágio: reflexões sobre a aplicação dos jogos pedagógicos no espaço da pré-escola assistida

O período regência que se deu do dia 06 a 18 de junho de 2024 foi a experiência que nos fez de fato refletir, assumir uma postura profissional e promover ferramentas que propiciassem a aprendizagem de acordo com a necessidade da turma, foi um momento desafiador e único.

Iniciamos a aula no dia 06/06/2022 conversando com as crianças que seríamos suas professoras pelas próximas duas semanas, e juntas iríamos realizar várias atividades e brincadeiras legais. Como de costume, seguimos a rotina de organização até a sala de mídia, onde foi feita a acolhida com a música “Quando Vê uma Careta” (BENÍCIO, 2021) a qual foi bastante reproduzida no período de observação a pedido das crianças, pois adoravam a transição de velocidade que a música aborda, bem como, as imitações de animais como: formiga, borboleta e sapo, inclusive elas chamavam as educadoras para brincar através dessa música no pátio sempre que possível. Nesse sentido;

No processo da construção do conhecimento da criança devem se buscar atividades que o lúdico esteja presente, pois nessa fase eles se desenvolvem através de brincadeiras, assim buscando por meio da diversão surgem seus interesses e compreensão de suas noções de aprendizado. (ROIM, 2016, p.4)

É inegável a essencialidade do lúdico na educação infantil, todavia surgem determinadas situações no decorrer das abordagens que nos deixa desalinhados no processo. Tornou-se evidente o interesse e desenvoltura conflitante de algumas crianças, pois percebi que seus gostos por determinadas atividades são distintos, assim como, a habilidade em realizar determinada atividade, todavia, não existem crianças iguais, cada uma tem suas singularidades e especificidades, dessa forma, o que funciona para uma pode não despertar interesse da outra. Em relação a música todas gostavam de ouvir, algumas acompanhavam cantando e outras também dançavam, o importante é permitir que elas vivenciem e experienciem distintas modalidades didáticas.

Referente a isso o RCNEI destaca que:

O ambiente sonoro, assim como a presença da música em diferentes e variadas situações do cotidiano fazem com que os bebês, e crianças iniciem seu processo de musicalização de forma intuitiva. Adultos cantam melodias curtas, cantigas de ninar,

fazem brincadeiras cantadas, com rimas parlendas, reconhecendo o fascínio que tais jogos exercem. (Brasil, 1998. p.51)

O momento posterior ao acolhimento é a chamadinha, onde trabalhamos o reconhecimento entre os pares e seus nomes próprios, para tanto, foi utilizada a canção “Chuva de letrinhas” (GUERARDI, 2020), onde usamos um guarda-chuva e amarramos formatos de gotas com letras representando a inicial dos nomes das crianças, assim simulando uma chuva com gotas de letrinhas, elas teriam que identificar quais nomes iniciavam com a letra escolhida.

Observamos que as crianças se empolgam com recursos lúdicos, e neste, identificavam a letras que ficava a frente delas na pausa da música, algumas tinham dificuldade, mas as demais ajudavam na classificação das letras referente as iniciais dos seus nomes. Outra observação é referente importância da representação e analogia do símbolo com concreto, pois além de mostrar a letra, é essencial permitir o toque, bem como, destacar para elas seus nomes através da ficha de chamada. Nesse sentido, ver a letra inicial e identificá-la no seu crachá é imprescindível para tornar concreto o conhecimento através das suas próprias experiências.

Este processo natural e progressivo de aprendizagem solicita exploração, descoberta e reorganização mental. Enquanto construção pessoal reclama ao sujeito aprendente uma elaboração de significados a partir das suas próprias acepções e concepções. Aprendendo através do que é e do que sabe, o aprendente parte das suas experiências singulares e reais que se vão modificando através da aprendizagem. Aprender reclama, pois, a mobilização de saberes já adquiridos e a sua aplicação a uma dada situação (DIAS, CORREIA, 2012, p.2).

Retornamos à sala de aula e iniciamos a atividade de contagem das crianças “quantos somos?” Para tanto, foram escolhidas algumas crianças como ajudantes do dia, onde teriam que fazer a contagem de meninos, meninas, todos e identificar através dos balões distribuídos na lousa os números que representavam a quantidade de alunos presentes. Nesse sentido, algumas crianças demonstram protagonismo participativo nas atividades, outras evidenciam timidez e resistência em se expor, mas, é incrível a diligência das mais ativas com as tímidas, incentivando-as e ajudando-as sempre que necessário.

A contação de história foi através de figuras que eram retiradas de dentro da lata intitulada “Onde estão os bichos?” (PEDAGÓGICA, 2022). Desse modo, cada figura retirada era indagada as seguintes questões, vocês conhecem o bicho? como é o nome dele? onde mora? O que a figura representa? As próprias crianças iriam criando a história através das figuras representadas. Me impressionou o conhecimento dos nomes de animais de algumas crianças que eu mesma havia esquecido. O que comprova que “quem ensina aprende ao ensinar, e quem aprende ensina ao aprender” (FREIRE, 1996, P. 25).

A partir disso, elas vão tentar interpretar cada história, cada desenho, quadrinhos, pois elas vão querer entender o que conta ali, ou tentarem criar sua própria história em cima daqueles próprios desenhos. Com o passar do tempo à criança vai desenvolvendo sua criatividade e sua interpretação das coisas, ela vai começar a observar mais ao seu redor, desenvolvendo assim sua imaginação. (ROIM, 2016, p.6)

Posterior a história as crianças saíram para o intervalo, e evidenciamos que desde muito cedo já formamos grupos de socialização e preferenciais para brincar.

Segundo Borba (2005):

[...] as crianças participam ativamente na construção das suas relações sociais e identidades culturais, através das práticas coletivas cotidianamente engendradas quando têm oportunidade de conviver entre pares e confrontar-se coletivamente com as formas de organização social de que fazem parte (BORBA, 2005, p.49).

Voltamos do intervalo e aplicamos uma atividade impressa que tinha o objetivo de fazê-los identificar as letras correspondentes às iniciais dos nomes dos animais presentes no desenho, grande parte da turma realizou corretamente e sem muito esforço, os demais tiveram auxílio para concluir. Após o término da atividade de registro, fomos para a parte externa da sala onde com o auxílio do jogo pedagógico tabuleiro numérico das cores, foi realizada uma competição em dupla que contava com a agilidade, raciocínio e atenção, todos gostaram bastante, foi nítido perceber que alguns tinham mais facilidade em resolver, porém, os mais ágeis auxiliavam quem tinha dificuldade, deixando de lado o sentimento competitivo.

Sobre os jogos pedagógicos na educação infantil (SANTOS, PEREIRA, 2020, p.481) destaca que:

[...] a utilização de jogos e brincadeiras pode representar um importante enfoque didático que, utilizado em sala de aula, irá permitir uma adequada adaptação e conseqüentemente apropriação dos conhecimentos através do interesse e motivação. Assim, propiciam o desenvolvimento cognitivo, social e cultural das crianças, com impactos preponderantes sobre o seu processo de ensino-aprendizagem e reflexos importantes sobre a vida escolar do aluno. (SANTOS, PEREIRA, 2020, p.481).

Nos jogos de agilidade e competição, uma criança em específico se destacou, à medida que não aceitava perder, e quando percebia seus pares a sua frente, tentava atrapalhar para que elas não ganhassem a competição. Referente a isso;

A criança nesta fase, ainda é egocêntrica, tendo a noção de que o mundo é feito para ela, e voltado para seus desejos, limitando-a a realizar trocas intelectuais, visto que ainda não possui referências para o diálogo, irritando-se facilmente quando contrariada. (LA TAILLE, 1992 apud SCHIRMANN, 2019, p.05).

Após a realização do jogo pedagógico, as crianças entraram para sala para se preparar, pois já tinha dado o horário de seus responsáveis chegarem para buscá-los.

Figura 7- Quantos somos?



Figura 8 - História: Onde estão os bichos?



Fonte: autoria própria

Figura 9 - 10 - atividade: tabuleiro numérico das cores



Fonte: autoria própria

No dia posterior começamos seguindo a rotina das crianças. É importante enfatizar que a aula começa no momento que a criança adentra a escola, nesse sentido, desde o momento de recepção já iniciamos o seu processo de ensino-aprendizagem, dessa forma, após entrar na sala, elas iniciam a socialização com as educadoras e seus pares. Antes de todas chegarem, ficam interagindo entre si e brincando de montar lego.

Após terminar o horário de espera das crianças, convidamo-las para formarmos um trem e levamos todas para a sala da acolhida cantando a música “Dona Centopeia” (FERNANDES, 2019). Onde cantamos e dançamos a música trabalhando a imaginação das crianças. Após a

acolhida foi realizada a chamadinha, usando como recurso uma caixa, alguns objetos como os crachás das crianças e a música “O que será que tem dentro da caixa?” (PAPEL, 2016), no qual eram retirados os crachás com seus nomes e outros objetos de dentro da caixa e elas teriam que identificá-los.

Percebemos que ao utilizar um recurso diferente proporcionamos o interesse através da curiosidade, nesse sentido, o mistério em descobrir o que tem dentro da caixa desencadeou a participação absoluta da turma. Aprender através do lúdico é imprescindível, pois proporciona o interesse e curiosidade das crianças em desvendar o mundo. Nesse sentido, “os jogos e brincadeiras estimula os sentidos da criança, motivando a aprender produzir e reproduzir.” (MORAES, COELHO, 2021, p.111). Corroborando com essa ideia, Jesus, Cunha, Rodrigues (2020) destacam:

Através dos jogos as crianças desenvolvem seus aspectos psicológicos, intelectuais e sociais. Os jogos são essenciais para a Educação Infantil, não só na escola, mas também em casa com a família, com a dinâmica do aprender brincando, na escola cabe ao professor criar um ambiente com elementos para motivar as crianças para que sintam prazer em realizar as atividades (JESUS, CUNHA, RODRIGUES, 2020, p. 270).

No mesmo ambiente preparamos as crianças em círculo para a contação de história, foi apresentada uma historinha sobre o planeta terra “Meu amigo mundão” (AGOSTINI, 2021). Esse recurso é produzido no formato de um planeta terra, atrás do recurso possui as imagens de ações prejudiciais para o planeta, ao rodar a parte da frente as imagens de trás aparecem, nesse momento é indagado para as crianças se essa atitude deixa o planeta triste ou feliz, para cada situação infeliz é tirado um coração do recurso, ao final o sorriso do planeta é virado deixando uma reação de tristeza, dessa forma, as crianças precisaram falar atitudes positivas para deixar o “amigo mundão” feliz novamente. Assim, elas aprendem de maneira divertida, a forma correta de tratar o meio-ambiente.

Referente a isso, algumas das crianças pediram para recontar a história e colocar os corações no recurso para o mundo sorrir. Após a história iniciamos uma roda de conversa, relacionando a realidade de cada criança, perguntando quais atitudes elas juntas aos seus pais faziam em casa para ajudar o planeta, foi bastante produtivo pois a maioria interagiu. Nesse sentido;

Quanto mais se amplia a realidade externa da criança mais ela tem necessidade de uma organização interna ágil e coerente, a fim de arquivar suas experiências e utilizá-las de modo adequado no momento presente. A recíproca é necessariamente verdadeira. Quanto mais se amplia a realidade interna de uma criança, mais ela precisa ampliar e organizar sua realidade externa, pois é como se as estruturas mentais

tivessem fome; ao serem criadas elas passam a solicitar ação ao sujeito para se alimentarem, se manterem vivas e atuantes (SALOMÃO, MARTINI, JORDÃO, 2007. p. 2).

Retornamos à sala principal, escolhemos a ajudante do dia para fazer a contagem de todas que estavam presente e identificar os números que estavam distribuídos na lousa referentes a quantidade de alunos. Logo após o intervalo pedimos para que cada uma delas desenhassem uma flor e a colorisse, pois em uma atividade em conjunto realizamos a colagem delas em uma árvore feita de materiais recicláveis.

Por fim, as crianças brincaram de identificar as quantidades numéricas com a árvore da matemática, Agostini (2017). Utilizando um dado com a representação numérica, através do rosqueamento elas tiveram que colocar a quantidade de frutas na árvore equivalente a quantidade que saiu no dado e posteriormente escrever o número na árvore. Desse modo, o jogo é uma atividade formativa que constrói conhecimento, à medida que pressupõe a ação humana sobre a sua realidade, Santos e Pereira (2020). Por esta razão, “os jogos são de grande importância para o aprendizado das crianças, e toda criança tem a necessidade de brincar e uma das formas que os professores têm é utilizar os jogos pedagógicos em sala de aula a seu favor” (JESUS, CUNHA, RODRIGUES, 2020, p. 273).

Figura 11 - Chamada com a caixa



Figura 12 - História Meu amigo mundo



Fonte: autoria própria

Figura 13 - Atividade da árvore numérica



Fonte: autoria própria

Seguindo a rotina diária, no dia seguinte levamos as crianças organizadas em formato de fileira para a sala da acolhida, utilizamos a música “O trem maluco” (TUGA, 2015) para tornar essa organização ensejada em um arranjo lúdico. Elas mostram bastante interesse em compor a formação do trem e da centopeia. Esse esquema da acolhida é utilizado com frequência, as crianças já estão habituadas tanto na forma de se organizar, como também lembram as letras das músicas com facilidade. Lembro-me de um momento em que esqueci a letra de determinada música e pedi para que me ajudassem a cantar, elas continuaram a música com exatidão. A música neste sentido, é essencial para tornar concreto a troca entre o que planeja e ensina e o que aprende, mas também ensina Freire (1996). Corroborando com essa ideia, Godoi (2011) destaca que;

Ensinar música tem relação com a percepção e sensibilidade do professor em perceber como esta pode ajudar em sua aula, considerando o que as crianças querem trabalhar relacionado ao que o professor planejou. Ele pode propor atividades e coordená-las, mas é preciso que as crianças participem também, escolham músicas ou atividades musicais. (GODOI, 2011, p.19)

Ao chegar à sala todas sentaram-se em círculo e foi reproduzido um vídeo musical “Nem tudo que sobra é lixo” (BITA, 2017), referente ao meio-ambiente, após o término fizemos alguns questionamentos abordando alguns elementos presentes no vídeo para saber se entenderam o seu propósito. Para contrapor situações, relembremos a história do “meu amigo mundão”, (AGOSTINI, 2021) trabalhada anteriormente. Elas relacionaram as atitudes recicláveis vista no vídeo que deixaria o planeta feliz.

Voltamos à sala principal e realizamos a chamada, pedimos para que cada uma delas pudessem identificar os seus nomes que estavam nos crachás através das suas iniciais, a maior

parte da turma conseguiu. Para trabalhar os números utilizamos o recurso “centopeia dos números”, recurso que produzimos e pedimos para que uma criança contasse o total de meninas presentes, outra o de meninos e mais uma para fazer a contagem de todos, após identificar as quantidades e com o auxílio de canudos, uma criança depositou na centopeia a quantidade de canudos referentes aos valores de meninos, meninas e o total, ao final contamos juntas a quantidade de canudos de cada representação do quantos somos. Relacionado a isso; Piaget (2005, apud FRANCO, SOUZA, 2012, p.961);

Esclarece que o concreto é fundamental para o desenvolvimento do conhecimento infantil, e que as abstrações decorrentes das manipulações dos objetos ocorrem ligadas às ações sobre eles, em nível elementar, constituindo-se como suporte aos níveis superiores do conhecimento. (apud FRANCO, SOUZA, 2012, p.961)

Após o intervalo fizemos a atividade de registro através do jogo da memória dos objetos recicláveis, todas mostraram bastante interesse. É importante enfatizar que a abordagem de cada método pode modificar, isso vai depender da fase de aprendizagem de cada criança, ou da sua faixa etária. Desse modo, “a criança deve ter um tempo que lhe possibilite vivenciar cada momento em seu significado” (CARVALHO, SALLES, GUIMARÃES, 2002, p.20). Referente a isso, na abordagem dessa última atividade, utilizamos uma forma de aplicar que dificultou para as crianças dessa faixa etária em encontrar os pares no jogo. No entanto, a professora supervisora nos proporcionou uma orientação essencial para facilitar essa abordagem. Dessa forma, para essa faixa etária é necessário mostrar todas as peças para que assim possamos virá-las e elas possam encontrá-las.

O professor tem um papel muito importante, o de ser um mediador facilitando a aprendizagem, onde irá criar condições para que as crianças possam explorar de todas as formas possíveis, observando seus movimentos, utilizem materiais diversos, que os alunos possam interagir com seus colegas de sala, que possam resolver problemas encontrados. (JESUS, CUNHA, RODRIGUES, 2020, p. 276).

Para tanto, “na Educação Infantil, o quadro de cada campo de experiências se organiza em três colunas – relativas aos grupos por faixa etária –, nas quais estão detalhados os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento” (BRASIL, 2018 p.26). Dessa forma, o referido documento proporciona um direcionamento do que trabalhar nessa faixa etária, porém, a forma de abordagem vai se moldando ao longo do tempo, para isso, é necessário analisar todo processo de aplicação, bem como, o retorno das crianças em relação a técnica utilizada. Fortalecendo essa concepção, Antunes (1998) evidencia:

Elemento indispensável e imprescindível na aplicação dos jogos é o professor. Um profissional que assume a crença no poder de transformação das inteligências, que desenvolve os jogos com seriedade, que estuda sempre e se aplica cada vez 276 mais, desenvolvendo uma linha de cientificidade em seu desempenho, mas que essa linha não limita sua sensibilidade, alegria e entusiasmo. (ANTUNES, 1998, p.12)

Figura 14 - Atividade Centopeia numérica



Fonte: autoria própria

Subsequentemente, seguindo o planejamento diário, foi realizada a acolhida com um recurso musical “Natureza sempre se transforma” (BITA, 2017). A chamadinha nesse dia foi diferente, com a ajuda da água elas teriam que molhar o miolo da flor e visualizar a letra que estava dentro, e assim identificar quais crianças iniciavam seu nome com determinada letra. Em seguida foi feita a contagem de todas as crianças presentes, faltosas e quantos meninos e meninas havia na sala.

A atividade do dia foi com o objetivo de fazê-los identificar no desenho os objetos poluentes dentro do rio. Elas mostram bastante interesse em participara de atividades diferentes e que possam manusear à medida que procuram o objeto e as letras que formam o nome. Sobre isso, “a utilização de jogos e atividades lúdicas, como estratégia de ensino pode contribuir para despertar o interesse dos alunos pelas atividades da escola e melhorar o desempenho dos mesmos, facilitando a aprendizagem” (KIYA, 2014, p. 05).

A partir desse dia foi combinado com uma outra professora que as duas turmas iriam se juntar para o ensaio da dança junina que seria apresentado no São João da Escola, porém, houve um imprevisto e não conseguimos ensaiar, então tivemos que mudar a sequência do plano de

aula desenvolvido para aquele dia, tendo em vista que o horário de saída já se aproximava. Dessa forma, utilizamos a caixa da alfabetização, ótimo recurso pedagógico para trabalhar as letras, a coordenação motora fina e a formação de palavra. Além disso, segundo (RAU, 2007, p.53):

Muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neurossensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade

Vale ressaltar, que durante o período de regência houve constantes mudanças no planejamento da aula, pois tínhamos que nos reorganizar para suprir a necessidade do coletivo institucional, seja por motivos, de ensaio da apresentação junina, de reuniões de pais, ou até mesmo por contratempos de funcionamento interno. Dessa maneira, precisamos sempre estar aptos a mudanças e improvisos didáticos, pois por diversos motivos, nem sempre conseguimos seguir o plano em sua plenitude.

Figura 15 - Regando o jardim



Figura 16 - Caixa da alfabetização



Fonte: autoria própria

Logo depois, iniciamos a abordagem da sequência didática “Festa junina”, nesse momento estávamos preparando a turma para uma apresentação de dança, utilizando o recurso “dança da saia”, para essa apresentação juntamos duas turmas e os ensaios eram realizados depois dos intervalos, nesse momento a narradora apresentava os passos da dança para as crianças, somente depois disso começamos o ensaio na prática. A maioria mostrou bastante

interesse e se divertiram no processo, outras mais tímidas resistiam em participar ficando parados durante os passos.

Fizemos a introdução do tema da semana através da inclusão das músicas, histórias e objetos juninos na rotina das crianças. Na acolhida colocamos “Pula fogueira” (GOMES, 2012) para as crianças conhecerem um pouco das músicas culturais juninas, bem como, para que elas dançassem e se divertissem durante o processo.

Sobre isso:

A musicalidade que vem da própria criança é uma maneira mais concreta de favorecer o trabalho com musicalidade dentro do contexto educacional, contribuindo para a formação de um aprendizado com ritmo, o que pode facilitar o desenvolvimento intelectual, e mesmo social deste indivíduo” (SILVA, NAVARRO, SIMÕES, 2016, p. 186).

Para a chamada usamos o balão e a música “Cai, cai balão” (PEQUERRUCHOS, 2015), as crianças deveriam identificar os nomes que eram tirados do balão. Uma das partes mais divertidas da aula foi a contação de história, pois, foi confeccionado um espantalho e dessa forma eles viam o podiam pegar cada parte da história. “Um conto junino” (PAULINO, 2021) é uma obra que explica como surgiu a festa junina de uma maneira bem lúdica, e ainda apresenta as imagens das principais representações juninas. Segundo (ABRAMOVICH, 1995, P.16), “as histórias são importantes para a formação de qualquer criança, é necessário ouvir muitas histórias. Escuta-las, leva o início da aprendizagem para ser um leitor de descobertas e compreensão do mundo”.

Após a contação provocamos uma roda de conversa para elas compartilharem sobre o que era a história, qual parte mais gostaram, quais objetos apareceram na história. Usamos pipocas com numerais para realizar a contagem de crianças presentes, elas deveriam realizar a contagem e identificar o numeral correspondente no quadro. Elas adoraram a procura do numeral correto entre as pipocas. Para a atividades de registro foi construída uma fogueira usando tinta guache e carimbo das mãos delas. A atividade mais divertida do dia e que elas amaram foi a brincadeira; pula fogueira, todos participaram, e divertiram-se bastante, porém, sempre as lembrava que apenas podiam pularem as fogueiras de brinquedo, pois não queimavam, as de verdade elas não podiam chegar muito perto para não se machucarem.

Figura 17 - História junina

Figura 18 - Pula fogueira



Fonte: autoria própria

Dando continuidade à aplicação do projeto, demos sequência ao tema da semana explorando o que as crianças viram no dia anterior, conduzindo uma roda de conversa, sobre o que elas mais gostaram no que já foi abordado, elas destacaram alguns dos objetos característicos da festa junina como: fogueira, comidas típicas, e músicas.

A hora da música dançamos juntas “São João do Bitá” (BITA, 2016). Esse momento é essencial para aproximar as crianças dos seus pares, bem como, um momento de elas sentirem a educadora como parte integrante do processo de ensino aprendizagem, e não como parte fragmentada desse processo, pois quando elas veem a professora participar das danças e brincadeiras, fazendo os movimentos e comandos que as crianças fazem, elas sentem-se capazes de realizar qualquer coisa.

Lembro que durante essa semana, quando realizamos a brincadeira “o rabo do burro”, as crianças estavam receosas de colocar à venda, nesse momento, achei essencial mostrar que a brincadeira era legal e que não fazia medo fechar os olhos, para tanto, fui a primeira a participar da brincadeira, e elas me ajudaram na condução do rabo até o local certo, foi muito divertido, depois de ver que não tinha motivos para sentir medo, elas fizeram fila para participar da brincadeira.

Sobre a música na educação infantil:

Além de beneficiar o controle motor rítmico, trabalhar a musicalidade com crianças permite que alunos desenvolvam uma percepção sensível dos parâmetros sonoros (tom, timbre, intensidade, e duração); se beneficiem das vozes faladas e cantadas; estimulem a criatividade em todas as áreas de poder; desenvolvam a audição, percepção visual e tátil; e aumentar a atenção, raciocínio, memória, associação, separação, codificação, decodificação, etc (DOS SANTOS, 2022, p. 77).

Na atividade do dia pedimos para elas pintarem coletivamente um milharal, posteriormente elas colocaram papel crepom no mural. Pensamos nessa atividade para trabalhar a coordenação motora fina das crianças, à medida que amassavam o papel bem pequeno para colocar nos espaços do mural, bem como, incentiva o trabalho coletivo da turma, pois, o trabalho ficou com um traço de cada criança da turma. Exploramos também, um símbolo da festa junina, que é o milho, ingrediente essencial de diversas receitas juninas, e causa da criação do espantalho na história “Um conto junino”, Paulino (2021), contada na introdução da sequência didática.

Após o intervalo e enquanto a outra turma que iria se juntar a gente para o ensaio finalizava uma atividade, então colocamos as crianças para brincarem da trilha do meio ambiente. Finalizamos o dia com o momento do ensaio que se deu até o fim da aula, onde foi desafiante, pois eram muitas crianças em um espaço pequeno e não conheciam a música e os passos da dança, causando um pouco de bagunça, algo natural onde tem muitas crianças reunidas. Porém, tudo foi se acertando à medida que conheciam a músicas e os passos da dança.

Figura 19 - Produção do milharal



Figura 20 - Trilha ecológica



Fonte: autoria própria

No referido dia, trouxemos a brincadeira “o rabo do burro” citada anteriormente, a brincadeira foi muito divertida e aproveitada, pois, foi trabalhada a questão de lateralidade das crianças, a confiança também foi essencial, pois, como citado a priori, elas estavam receosas de colocar à venda nos olhos.

O jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, O espaço do jogo permite que a criança (e até mesmo o adulto) realize tudo que deseja. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele, pode obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande, do anseio em ser livre. Socialmente, o jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se aliene a elas, posto que são as mesmas estabelecidas pelos que jogam e não impostas por qualquer estrutura alienante. Brincando com sua espacialidade, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa viver (ANTUNES, 1998, p.17).

Para chamada usamos mais um símbolo junino, as maçãs do amor com as iniciais das crianças, a musicalização nessa atividade foi indispensável, pois, tornou o processo de espera para tirar a letra do seu nome mais atrativo. A música “O que será que tem dentro dessa caixa”, (PAPEL, 2016), estimula a curiosidade delas, pois ficam ansiosas para descobrir o próximo objeto a ser tirado da caixa, que nesse momento era as maçãs com suas iniciais.

Para tonar divertido o momento da contação de história, usamos a luva e história musical da “capelinha de melão”, (PAULINO, 2021) elas adoraram, pois além da ludicidade da história sair do abstrato para o concreto à medida que podiam pegar nas partes da história, elas adoraram a recontação de cada amiguinho, tanto que aprenderam a letra da música através dessa repetição. A coordenação motora foi bastante estimulada nessa atividade, à medida que abriam o prendedor com o cravo, a rosa, manjerição, e o João.

Referente a isso;

Se, para criança, a escrita é uma atividade complexa, o jogo, ao contrário, é um comportamento ativo cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita. Ao lado das atividades de integração da criança à escola, deve-se promover a leitura e a escrita juntamente, utilizando-se para isto a dramatização, conversas, recreação, desenho, música, histórias lidas e contadas, gravuras, contos e versos. No ensino da leitura e escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico. Podem-se também estabelecer relações entre o brinquedo sócio dramático das crianças, na sua criatividade, desenvolvimento cognitivo e as habilidades sociais. Entre elas destacam-se: criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades e de cooperação. (MAGALHÃES; JUNIOR, 2012, p. 5)

Figura 21- O rabo do burro

Figura 22 - Capelinha de melão



Fonte: autoria própria

Como as crianças gostam bastante de dançar, produzimos pompons para dançarmos a música de festa junina “Fogaréu” (MARQUES, 2015), a representação do fogo através das cores dos pompons é muito atrativa, quando junto com os movimentos das crianças para cima e para baixa, para o lado e par o outro, torna-se algo lindo de se ver.

Depois de estimular as crianças com musicalização e a dança, demos continuidade ao nosso objetivo de construir um mural junino, através das atividades de registro produzidas pelas crianças, elas já fizeram a fogueira, o milho, os espantalhos, e hoje foi dia de produzir as bandeirolas, porém seria uma atividade singular, pois, cada um desenhou o que mais gostou dos símbolos da festa junina na bandeirola, desse modo, a sala ficou com traços particulares de cada criança. Portanto;

Quando proporcionamos momentos em que as crianças possam manifestar sentimentos em sala de aula, em propostas de desenho, ou mesmo de escritas que expressem estado de ânimo, seus gostos, suas maiores aspirações e seus desencantos estamos proporcionando as mesmas oportunidades porque o que eu sinto é tão importante que até minha professora proporciona momentos para que eu possa falar de mim. Desenhar, falar, escrever sobre o que sente são formas de representação capazes de possibilitar a tomada de consciência, o poder de autodomínio (TOGNETTA, 2003, p. 119).

Utilizamos a caixa da alfabetização para elas relembrem o que foi visto durante a semana, pois elas tiraram as figuras correspondente ao tema da semana, formando palavras na caixa da alfabetização. As atividades propostas trabalham vários objetivos de aprendizagem, dando ênfase ao código “EI03CG02 – Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos” Brasil (2018), através da coordenação motora.

Figura 23 - Brincadeira musical junina



Figura 24 - Bandeiras juninas



Fonte: autoria própria

No último dia de regência, procuramos trazer atividades lúdicas e divertidas para as crianças aprenderem divertindo-se. Para tanto, realizamos a pescaria das letras, nessa brincadeira além da diversão de pescar, elas aprendiam a reconhecer as letras dos seus nomes e dos coleguinhas. A história foi exibida através do vídeo: “O casamento do matuto da bicharada” (RIBEIRO, 2018 apud ELI, 2021), uma história que proporciona múltiplos aprendizados, pois, as crianças conhecem e reconhecem os bichos, trabalha o raciocínio e atenção para recontar o que ocorreu na história. Também relembramos o que aprendemos durante a semana.

Para a atividades de registro foram confeccionados palitoches, elas desenharam o rosto do espantalho para ser montado com chapéu de material reciclável e palito de churrasco. Após concluir a atividade, foram apresentar sua arte para as demais.

A brincadeira do dia foi um desfile do rei e rainha do milho, elas gostaram bastante, repetiram várias vezes o desfile. Como são poucos meninos na turma eles teriam que revezar para dar conta de desfilar com todas, eles já estavam ficando estressados, mas as meninas queriam desfilar com todos. Algumas queriam dançar com um menino específico, os que elas tinham mais aproximação na turma, pois na educação infantil também existem os grupos mais próximos. A esse respeito:

O lúdico definido como uma prática de tão grande significado na estrutura e no desenvolvimento social, psicomotor e afetivo, remetendo aos jogos e divertimentos, compreendendo que essa atividade é necessária na vida das crianças permitindo um novo olhar e uma nova proposta de ação no âmbito escolar. O ato de brincar relacionase ao ludismo, dá prazer e diverte quem está envolvido com essa ludicidade,

expressando-se de maneira espontânea podendo seguir ou não as regras estabelecidas (VELLIDO, 2020, p. 13).

Enfim, foi uma experiência extraordinária passar esses últimos dias com as crianças, pois durante esse processo aprendemos muito com elas, vimos como funciona a educação infantil na prática e como o cuidar é indissociável dessa mediação do desenvolvimento e aprendizagem nesse período da educação básica. Percebemos o quanto é importante marcar a vidas delas de forma positiva à medida que somos lembradas quando as encontramos. Dessa forma, ser chamada de tia, é uma demonstração de confiança durante o processo e carinho que se perpetua enquanto formos lembradas.

Figura 25 - Desfile do rei e rainha do milho



Figura 26 - Produção do espantalho



Fonte: autoria própria

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendemos que a ludicidade é de extrema importância para o desenvolvimento integral das crianças, pois elas aprendem e se comunicam através da brincadeira. Nesse sentido, os jogos pedagógicos se caracterizam como uma ferramenta lúdica de aprendizagem, que estimula a socialização entre os pares e o desenvolvimento das crianças em sua totalidade. Além disso, possibilita o foco e a capacidade de resolver problemas.

Mediante as observações e aplicação do projeto realizado no nosso estágio, e ao retomarmos o nosso problema de pesquisa que consiste na seguinte pergunta: de que forma podemos contribuir com o desenvolvimento das crianças de maneira atrativa e divertida, proporcionando seu interesse e foco nas atividades educativas? Acreditamos que a pergunta foi esclarecida, pois foi possível constatar que os jogos pedagógicos são eficazes fontes de aprendizagem para o desenvolvimento de crianças da Educação Infantil, à medida que lhes proporcionam o interesse, através da curiosidade em desvendar o novo. Além disso, esses jogos estimulam a capacidade de seguir regras e habilidades de cooperação, algo que é extremamente difícil nessa fase de aprendizagem.

Apoiada a revisão bibliográfica de alguns autores e documentos norteadores da Educação Infantil, destacamos que os objetivos dessa pesquisa foram alcançados, pois, os jogos pedagógicos desenvolvidos, mostraram a importância da utilização de uma ferramenta lúdica, para propiciar o interesse das crianças a partir da curiosidade que esse material educativo desperta. Estimulando a interação e socialização dentro do espaço educacional, aprimorando a comunicação e assegurando a integração delas nesse espaço de aprendizagem de maneira acolhedora.

Salientamos que nossa experiência de estágio foi de extrema importância e um passo essencial para o nosso processo de formação docente. O discernimento de distinguir teoria e prática e ao mesmo tempo, perceber a indissociabilidade de ambas, é algo que apenas torna-se concreto através das experiências de estágio. Ao longo do curso de pedagogia aprendemos muitas teorias que por um tempo pensamos que nunca iríamos usá-las. Porém, quando estamos experienciando a docência na prática, percebemos a importância de todo estudo teórico para compreensão da prática, bem como, para auxiliá-la no processo. Compreendemos a importância de saber o momento adequado de abordar determinado campo de aprendizagem,

A Educação Infantil é por si só uma área de ensino encantadora, lidar com pessoas sinceras e sensíveis, cheias de capacidades de aprender e ao mesmo tempo ensinar no processo, é uma característica de toda área de ensino, mas na educação infantil é um tanto genuíno. No entanto, a conclusão que cheguei, é que a docência na Educação Infantil é uma grande oportunidade de aproveitar as experiências extraordinárias que a infância nos proporciona, pois, à medida que brincamos e dançamos percebemos a criança que ainda existe dentro de nós, é importante ter esse olhar sensível para saber auxiliar as crianças.

Ressaltamos que esses dias de convivência com elas, mostrou que certas coisas apenas o tempo e a experiência nos possibilitam realizá-las com sucesso, mas que independente dos

imprevistos, devemos fazer o possível para que esse processo de troca entre docente e as crianças sejam satisfatórios.

Portanto, a ludicidade através dos jogos pedagógicos, é imprescindível, pois, tanto professor (a) e crianças aprendem de forma divertida, para tanto, é essencial um planejamento bem elaborado. A Educação Infantil precisa ser uma base que permita o desenvolvimento integral da criança, e não um processo de ensino doloroso que deixe marcas desagradáveis durante toda a vida delas. Para tanto, percebemos que isso depende do interesse do(a) educador(a), assim, buscando sempre as maneiras viáveis para suprir determinadas demandas das crianças, pois, existem dificuldades em relação aos materiais didáticos, mas, com determinação e o conhecimento que adquirimos ao longo do curso podemos desenvolver projetos e materiais didáticos que facilitem o processo de ensino aprendizagem de maneira lúdica na Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura Infantil**. São Paulo: Scipione, 1995.
Acesso em: 22 out. 2024.

AGOSTINI, Taise. **Árvore numérica**. Youtube, 14 de agosto de 2017. 1min10s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=a5skWnnkASg&t=2s>. Acesso em: 02 jun. 2022.

AGOSTINI, Taise. **Meio ambiente: meu amigo mundo**. Youtube, 25 de maio de 2021. 6min36s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Sbqw32cRXYg>. Acesso em: 02 jun. 2022.

ALMEIDA, Marília Pereira de. **O brincar no RCNEI: um olhar reflexivo sobre seu sentido e significados para o currículo da educação infantil**. 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/4283>. Acesso em: 23 abr. 2024.

AMARILHA, Marly. **Infância e literatura: traçando a história**. Revista Educação em questão, v. 11, n. 2, p. 126-137, 1999. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/educacaoemquestao/article/view/9497>. Acesso em: 25 abr. 2024.

ANJOS JÚNIOR, Adélmo Lima dos; MENDONÇA, José Ailton Cavalcante. **A aprendizagem das quatro operações através da aplicação dos jogos bingo aritmético e caminhada matemática no hexágono em turmas do 5º ano do ensino fundamental em uma escola municipal: um estudo de caso**. Delmiro Gouveia, 2020. Disponível em: <http://www.repositorio.ufal.br/jspui/handle/riufal/7627>. Acesso em: 05 jul. 2024.

ANTUNES, C. **Jogos a estimulação das múltiplas Inteligências**. Petrópolis. Rio de Janeiro. 1998.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Livros técnicos e científicos editora, 1981. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=aries+1981&btnG=. Acesso em: 11 abr. 2024.

BATISTA, Drielly Adrean; DIAS, Carmen Lúcia. **O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental**. In: *Colloquium humanarum*. 2012. p. 975-982. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=aprendendo+atraves+do+concreto+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil&btnG=. Acesso em: 22 abr. 2024.

BENÍCIO, Danilo. **Butucadan: quando vê careta**. Youtube, 14 de maio de 2021. 3min26s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-xrRqJPMY8Q>. Acesso em: 05 jun. 2022.

BITA, Mundo. **Mundo Bitá: natureza sempre se transforma**. Youtube, 01 de dezembro de 2017. 3min16s. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ntReWqrlYbE_. Acesso em: 07 jun. 2022.

BITA, Mundo. **Mundo Bitá: nem tudo que sobra é lixo**. Youtube, 06 de outubro de 2017. 2min52s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rUeaT5eqCyg>. Acesso em: 07 jun. 2022.

BITA, Mundo. **Mundo Bitá: são João do Bitá**. Youtube, 17 de junho de 2016. 3min30s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ueTMLzcYu0>. Acesso em: 03 jun. 2022.

BORBA, Angela Meyer. **Culturas da infância nos espaços-tempos do brincar: um estudo com crianças de 4-6 anos em instituição pública de educação infantil** / Angela Meyer Borba. – 2005. 298 f.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988, 305 p.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Referencial Curricular para a Educação Infantil**. Volume 3. 1998. Brasília/ DF: MEC, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

CARVALHO, A. M.; SALLES, F.; GUIMARÃES, M. **Desenvolvimento e aprendizagem**. Editora UFMG, 2002.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em Ciências Humanas de Sociais**. 2ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 1995.

DIAS, Isabel Simões; CORREIA, Sónia. **Processos de aprendizagem dos 0 aos 3 anos: contributos do sócio-construtivismo**. Revista Iberoamericana de Educación, v. 60, n. 1, p. 1-1, 2012.

DOS SANTOS, Tamires Aparecida Silva. **A musicalização na educação infantil**. Revista Primeira Evolução, v. 1, n. 27, p. 75-81, 2022. Disponível em: <http://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/242>. Acesso em: 15 out. 2024.

FERNANDES, Samuel. **Dona Centopeia: recurso para trabalharmos a vivência sonora, trabalho em grupo**. Youtube, 30 de julho de 2019. 1min35s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7bZsP1liDRs&t=2s>. Acesso em: 06 jun. 2022.

FORTUNA, Volnei. **A relação teoria e prática na educação em Freire**. Revista Brasileira de Ensino Superior, v. 1, n. 2, p. 64-72, 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

FREIRE, Paulo. **Educação “bancária” e educação libertadora. Introdução à psicologia escolar**, v. 3, p. 61-78, 1997.

GIL, A. C. Pesquisa social. In: **Métodos e técnicas de pesquisa social**, São Paulo: Atlas, 1987, p. 19-111.

GODOI, Luis Rodrigo. **A importância da música na Educação Infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). Universidade Estadual de Londrina. Londrina, p. 7, 2011.

GÓES, Maria Cecília Rafael de. **A formação do indivíduo nas relações sociais: contribuições teóricas de Lev Vigotski e Pierre Janet**. Educação & Sociedade, v. 21, p. 116-131, 2000.

GOMES, Annah. **Música festa junina: pula fogueira**. Youtube, 24 de maio de 2012. 4min22s. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=EG_OUh9rm-Y> Acesso em: 02 jun. 2022.

GUERARDI, Márcia. **Chamadinha Educação Infantil: chuva de letrinhas**. Youtube, 01 de agosto de 2020. 3min33s. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=z96ZLH9v_Js. Acesso em: 03 jun. 2022.

HEYWOOD, Colin. **Uma história da infância: da idade média à época contemporânea no Ocidente**. Artmed, 2004.

JESUS, Ana Caroline Cunha; RODRIGUES, Brena Mikaela Mendes da Costa; ROCHA, Ana Paula de Araújo. **Jogos pedagógicos: ferramentas didáticas no processo de alfabetização da Educação Infantil**. Anais do 2º Simpósio de TCC, das faculdades FINOM e Tecsoma. 2020; 269-289. Disponível em: <https://finom.edu.br/assets/uploads/cursos/tcc/202101280801555.pdf>. Acesso em: 22 out. 2024.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação**. 6. Ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. et al. **Jogo, brinquedo, brincadeiras e a educação**. São Paulo: Cortez, 2007.

KIYA, M. C. D. S. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva de professor PDE: Cadernos Didáticos Pedagógicos**. Ortigueira, 2, 6-45. 2014

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica** / Marina de Andrade Marconi, Eva Maria Lakatos. – 5. ed. – São Paulo: Atlas 2003.

LARGURA, L. R. R.; NEVES, R. H.; DO CARMO, F. L. **Desenvolvimento e aplicação de jogos lúdicos para crianças do ensino fundamental I sobre inovação**. Revista Ciências &

Ideias ISSN: 2176-1477, v. 13, n. 2, p. 226–240, 2022. Disponível em: <https://revistascientificas.ifrj.edu.br/index.php/reci/article/view/1941>. Acesso em: 05 jul. 2024.

LORENZONI, Daiani Tessele. **A importância dos objetos de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/684>. Acesso em: 05 jul. 2024.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem: componente do ato pedagógico**. 2011.

MAGALHÃES, Adriana F.S.; JUNIOR, Cícero Francisco A. **Ludicidade na aquisição da leitura e escrita: experiências e vivências nas séries iniciais do Ensino Fundamental**. Campina Grande: Realize, 2012. p.5

MARQUES, Bell. **Fogaréu**. Youtube, 25 de janeiro de 2015. 2min49s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pxuz0x9hn8A>. Acesso em: 03 jun. 2022.

MCLEOD. **Teoria do Desenvolvimento Cognitivo de Jean Piaget**. Atualizado em 2018. Disponível em: https://www.academia.edu/40117754/Teoria_do_Desenvolvimento_Cognitivo_de_Jean_Piaget. Acesso em: 04 jul. 2024.

MORAES, Giane Severino Correa; COELHO, Helda Gomes; DE AZEVEDO, Gilson Xavier. **A importância do lúdico na educação infantil**. REEDUC-Revista de Estudos em Educação (2675-4681), v. 7, n. 2, p. 96-125, 2021.

MORAES, Silvia Pereira Gonzaga de; ARRAIS, Luciana Figueiredo Lacanallo; MOYA, Paula Tamyres; LAZARETTI, Lucineia Maria. **O ensino de matemática na Educação Infantil: uma proposta de trabalho com jogos**. Educação Matemática Pesquisa, 19(1), pp. 353-377. 2017.

NALLIN, F.G.C. **O papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP, p.8-35, 2005.

NEVES, Josélia Gomes; OLIVEIRA, Ana Paula Salgado Beleza de e SANTOS, Gisele Caroline Nascimento dos. **Avaliação na Educação Infantil: acompanhamento e instrumentos de registros**. Rev. Exitus [online]. 2017, vol.7, n.3, pp.374-400. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2237-94602017000300374&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 04 jul. 2024.

NIEHUES, Mariane Rocha; COSTA, Marli De Oliveira. **Concepções de infância ao longo da história**. Revista Técnico-Científica do IFSC, p. 284-284, 2012. Disponível: <https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/rtc/article/view/420>. Acesso em: 11 abr. 2024.

OFICIAL, Tia Eli. **O casamento matuto da bicharada**. Youtube, 19 de junho de 2021. 5min31s. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=j8_fefMiDmM. Acesso em: 02 jun. 2022.

OLIVEIRA, Jaciane da Silva; SOUZA, Thomaz Deyvid Oliveira Silva de. **Jogos e brincadeiras como meio de amenizar a indisciplina na sala de aula: experiências de estágio**. 2022. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Campus outubro. 2024

PAPÉL, Brincando de. **Brincando de papel: a caixa**. Youtube, 13 de junho de 2016. 2min54s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Cn3AGUzqe28>. Acesso em: 07 jun. 2022.

PAULINO, Lucília. **Capelinha de melão: luva musical**. São Paulo. 02 jun. 2022. Instagram: @prof.luciliapaulino. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/CeUbQgCpG4d/?igsh=cTI3ajFpdGg1a3Vq>. Acesso em: 03 jun. 2022.

PAULINO, Lucília. **Um conto junino**. São Paulo. 02 jun. 2022. Instagram: @prof.luciliapaulino. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/CeUbQgCpG4d/?igsh=cTI3ajFpdGg1a3Vq>. Acesso em: 03 jun. 2022.

PEDAGÓGICA, Bolacha. **Onde estão os bichos? História na lata**. 2022. Disponível em: <https://bolachapedagogica.com/onde-estao-os-bichos-historia-na-lata/>. Acesso em: 06 jun. 2022.

PEQUERRUCHOS. **Os pequerruchos: cai, cai balão**. Youtube, 17 de novembro de 2015. 2min49s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bpvbBzmQK9E>. Acesso em: 03 jun. 2022.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e docência**. Cortez Editora, 2018.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpe, 2007.

ROIM, Talita Prado Barbosa. **Metodologia de ensino na Educação Infantil**. p. 6-46. 2016.

SALOMÃO, Hérica Aparecida Souza; MARTINI, Marilaine; JORDÃO, Ana Paula Martinez. A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. **Portal de psicologia**, 2007.

SANTOS, . A.; PEREIRA, . J. **A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil**. Revista eletrônica pesquiseduca, [S. l.], v. 11, n. 25, p. 480–493, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/899>. Acesso em: 15 ago. 2024.

SCHIRMANN, Jeisy Keli, et al. **Fases de desenvolvimento humano segundo Jean Piaget.** VI Congresso Nacional de Educação. 2019. Disponível em:

https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA9_ID4743_27092019225225.pdf. Acesso em: 15 jun. 2024.

SILVA, G. T. da; NAVARRO, N. S.; SIMÕES, V. A. P. **A importância da musicalização na educação infantil.** EDUCERE- Revista da Educação, Umuarama, v. 16, n. 2, p. 181-191, jul./dez. 2016. Disponível em:

<https://unipar.openjournalsolutions.com.br/index.php/educere/article/view/5967/3351>. Acesso em: 22 out. 2024.

SILVA, Lânia Carolina Pereira da; SILVA, Lilian Cátia Pereira da. **Interações e brincadeiras: o desenvolvimento integral das crianças através dos eixos estruturantes da Educação Infantil em uma creche municipal de Água Branca – AL.** 2021. Disponível em: <http://www.repositorio.ufal.br/jspui/handle/123456789/7973>. Acesso em: 11 abr. 2024.

SOARES, Ademilson de Sousa. **A Educação Infantil na rede pública de ensino: por um projeto pedagógico de qualidade.** *Práxis Educativa* [online]. 2015, vol.10, n.2, pp.511-532. ISSN 1809-4309. Disponível em: <https://doi.org/10.5212/PraxEduc.v.10i2.0012>. Acesso em: 11 abr. 2024.

SOUZA, Lídia Pinto de. **Os jogos lúdicos na educação infantil em uma escola no município de Carinhanha/BA.** 2013. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/7844>. Acesso em: 04 jul. 2024.

SOUZA, Simone de; FRANCO, Valdeni Soliani. **Geometria na educação infantil: da manipulação empirista ao concreto piagetiano.** *Ciência & Educação* (Bauru), v. 18, p. 951-964, 2012.

TOGNETTA, Luciene Regina Paulino. **A construção da solidariedade e a educação do sentimento na escola: uma proposta de trabalho com as virtudes numa visão construtivista.** São Paulo, Mercado de Letras, 2003.

TUGA, Patinho. **Patinho Tuga: o trem maluco.** Youtube, 09 de julho de 2015. 1min45s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=r9DUytNMROA>. Acesso em: 02 jun. 2022.

VARONELI, M.L. **A importância das brincadeiras e jogos na Educação Infantil.** Graduando do curso de Pedagogia, da Faculdade de Ciências Humanas da Associação Cultural e Educacional de Garça, SP, p.1-5, 2007.

VELLIDO, Josiane Teodoro. **O lúdico no processo de alfabetização nos primeiros anos do ensino fundamental.** Disponível em: <https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/43405/1/Josiane+Teodoro+Vellido.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2024.

VIDA MARIA. **Vida maria.** Youtube, 2017. (8m35s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yFpoG_htum4. Acesso: 11 abr. 2024.