

**CENTRO UNIVERSITÁRIO SÃO JOSÉ
CURSO DE PEDAGOGIA**

**KAREN VIANA BARRETO
MÁRCIA MARIA FERREIRA DOS SANTOS**

JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

Rio de Janeiro

2022.2

JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

GAMES IN KINDERGARTEN: INTERDISCIPLINARY PRACTICES

Karen Viana Barreto

Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário São José.

Márcia Maria Ferreira dos Santos

Mestre em Educação

RESUMO

O presente artigo tem como tema o uso de jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem nas turmas de Educação Infantil, utilizando práticas interdisciplinares. Este trabalho acadêmico tem por objetivo geral reconhecer oportunidades de uso dos jogos como ferramenta de ensino, englobando os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento previstos nos 5 campos de experiências definidos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Em específico, abordaremos eficácia na aprendizagem das turmas citadas, discutiremos a importância do lúdico e da gamificação para a socialização, bem como seu efeito sobre o desenvolvimento escolar das crianças e exemplificaremos uma atividade prática com jogos para cada turma da Educação Infantil.

Para construir esse artigo foi utilizado o método de revisão bibliográfica, usando como fonte obras do Ministério da Educação (MEC), garantindo uma base confiável para abordar o tema proposto, cuja a relevância se dá pelo fato da ação de brincar dentro da escola ser um processo que sempre tem uma finalidade. A brincadeira não se resume apenas a reproduzir algo previamente visto, pois através dela a criança compreende o mundo, internaliza experiências e constrói conhecimento. Compreender que o ato de brincar não é somente diversão, mas também um modo de ensino e socialização é fundamental para qualquer professor, principalmente os que atuam na Educação Infantil.

Analizando este contexto, chegamos à questão problema a ser investigada nesse artigo: Como utilizar os jogos e brincadeiras como ferramenta prática de ensino interdisciplinar no segmento de Educação Infantil? A partir dessa problemática, temos como hipótese a ser defendida a eficácia da introdução de métodos ativos como a gamificação (através de jogos e brincadeiras), a importância da interdisciplinaridade, isto é, abordagem de diversos campos de experiência e conhecimento, para conectar as habilidades e competências entre si, reforçando a relevância desses elementos e trazendo exemplos práticos de uso de jogos como elemento-chave para abordar os campos de experiências nas turmas de Educação Infantil.

Palavras-chave: jogos, interdisciplinaridade e educação infantil.

ABSTRACT

This article has as its theme the use of games and games in the teaching and learning process in Kindergarten classes, using interdisciplinary practices. The general objective of this academic work is to recognize opportunities for using games as a teaching tool, encompassing the learning and development objectives set out in the 5 fields of experience defined in the National Common Curricular Base (BNCC). Specifically, we will address the effectiveness in learning of the aforementioned classes, we will discuss the importance of play and gamification for socialization, as well as its effect on the school development of children and we will exemplify a practical activity with games for each class of Kindergarten.

To build this article, the bibliographic review method was used, based on works by the Ministry of Education (MEC), guaranteeing a reliable basis to address the proposed theme, whose relevance is due to the fact that the action of playing within the school is a process that always has a purpose. Playing is not just about reproducing something previously seen, because through it the child understands the world, internalizes experiences and builds knowledge. Understanding that the act of playing is not only fun, but also a way of teaching and socializing is fundamental for any teacher, especially those who work in Early Childhood Education.

Analyzing this context, we find the problem question to be investigated in this article: How to use games and games as a practical tool for interdisciplinary teaching in the Early Childhood Education segment?

Based on this problem, we have as a hypothesis to be defended the effectiveness of introducing active methods such as gamification (through games and games), the importance of interdisciplinarity, that is, approaching different fields of experience and knowledge, to connect skills and skills among themselves, reinforcing the relevance of these elements and bringing practical examples of the use of games as a key element to address the fields of experience in Kindergarten classes.

Keywords: games, interdisciplinarity, kindergarten.

INTRODUÇÃO

Nem sempre o lúdico ocupa o lugar privilegiado que deveria ocupar em sala de aula. Os jogos e as brincadeiras, muitas vezes, são utilizados apenas como recreação e considerados de pouca utilidade para a aprendizagem em si, sendo inferior a outras práticas dentro das escolas. A direção, coordenação e responsáveis acabam dando preferência a atividades mais tradicionais, como o uso de livros didáticos e folhas de atividade impressas, ignorando os jogos como ferramenta de ensino.

Além da função de construir conhecimentos, a escola também tem a função de contribuir para a socialização das crianças, processo que influencia na preparação dos alunos para o convívio em sociedade. Os elementos lúdicos possuem um papel extremamente importante, pois são uma forma de estimular a interação das crianças, tendo como base objetivos e elementos em comum, simulando ações presentes em nossa sociedade. A escola precisa se preocupar com o desenvolvimento sócio afetivo, além da construção de conhecimentos, e os jogos também podem contribuir muito porque, através deles, as crianças aprendem a compartilhar, esperar e colaborar umas com as outras. Desse modo, os jogos e as brincadeiras podem humanizar o ensino e tornar os alunos mais participativos, empáticos e sociáveis.

Neste contexto, o presente artigo, ao abordar o trabalho interdisciplinar nas turmas de Educação Infantil (Maternal I, Maternal II, Pré-escolar I e Pré-escolar II) a partir de jogos, tem como objetivo maior reconhecer oportunidades de uso dos jogos como ferramenta de ensino, englobando os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento previstos nos 5 campos de experiências definidos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Mais especificamente, abordar sua eficácia por meio de resultados positivos na aprendizagem das turmas citadas; discutir a importância do lúdico e da gamificação para a socialização, bem como seu efeito sobre o desenvolvimento escolar das crianças; exemplificar um modelo de atividade prática com jogos para cada turma da Educação Infantil, previamente citadas, com foco nos campos de experiências definidos na BNCC.

A construção deste artigo utiliza a metodologia de revisão bibliográfica. Portanto, utilizamos a leitura das obras de referência para a Educação Básica, voltadas para o segmento da Educação Infantil, disponibilizadas pelo Ministério da Educação (MEC),

visando aprofundar a investigação do tema, garantindo a pesquisa exploratória com fontes confiáveis que abordam o assunto proposto. Após essa revisão, os objetivos definidos serão trabalhados através da articulação e intercâmbio das ideias encontradas nestas obras para construir uma argumentação e conceitos próprios para desenvolvimento do presente artigo acadêmico.

A relevância deste tópico se fundamenta no conceito de que o conhecimento pode ser construído através de jogos e brincadeiras, em vez de apenas exposição de conteúdo e repetição de conceitos prévios apresentados pelo profissional da educação através de ferramentas tradicionais como a louça, folhas de atividades impressas e livros didáticos desenvolvidos para Educação Infantil, pois o saber e a ação devem caminhar juntos para que o conhecimento possa ser aplicado em situações presentes na sociedade, estabelecendo uma conexão entre a escolarização e a experiência vivenciada pela criança no meio em que vive e na sociedade como um todo.

Muitos professores, apesar de concordarem com os benefícios de uma abordagem lúdica com jogos e práticas interdisciplinares, ainda não encontraram um meio de utilizar esses elementos como forma de ensino, em vez de recreação ou como forma de reforçar uma habilidade ou competência já aprendida, de maneira sistêmica e avaliável. Analisando este contexto, chegamos a questão problema a ser investigada nesse artigo: Como utilizar os jogos e brincadeiras como ferramenta prática de ensino interdisciplinar no segmento de Educação Infantil?

A partir dessa problemática, o presente artigo tem como hipótese a ser defendida a eficácia da introdução de métodos ativos como a gameficação (através de jogos e brincadeiras), a importância da interdisciplinaridade, isto é, abordagem de diversos campos de experiência e conhecimento, para conectar as habilidades e competências entre si, reforçando a relevância desses elementos e trazendo exemplos práticos de uso de jogos como elemento-chave para abordar os campos de experiências nas turmas de Educação Infantil.

A EDUCAÇÃO INFANTIL

Durante muito tempo, segundo Brasil (2010), acreditou-se que a criança pequena necessitava apenas de cuidados físicos, portando, o adulto era responsável por garantir apenas sua alimentação, higiene e segurança física. Por este motivo, a Educação Infantil não foi considerada como parte integrante do processo de escolarização, que se iniciava somente no Ensino Fundamental, sendo, portanto, uma etapa fora da educação formal. Entretanto, em um processo com ampla participação de movimentos comunitários, femininos, de trabalhadores e profissionais da educação, o atendimento em creches e escolas foi reconhecido como um direito social das crianças, sendo um dever do Estado garantir o acesso à Educação Infantil segundo a Constituição Federal de 1988.

Com este marco, iniciamos a caminhada na valorização da Educação Infantil, que posteriormente, através da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) de 1996, torna-se parte integrante da Educação Básica, passando a estar no mesmo nível do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Com uma modificação inserida na LDB em 2006, a Educação Infantil passou a atender a faixa etária atual de zero a cinco anos, conforme reconhecido nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.

Primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social.

É dever do Estado garantir a oferta de Educação Infantil pública, gratuita e de qualidade, sem requisito de seleção (BRASIL, 2010, p. 12).

Em 2009, graças a Emenda Constitucional nº 59/2009, a Educação Infantil passa a ser obrigatória para as crianças de 4 e 5 anos, sendo essa obrigatoriedade incluída na LDB no ano de 2013. Apesar da frequência na Educação Infantil não ser um pré-requisito obrigatório para matricular o aluno no Ensino Fundamental, as DCNEIs de 2009 especificam a matrícula e a jornada desses alunos, respeitando os princípios éticos, políticos e estéticos.

É obrigatória a matrícula na Educação Infantil de crianças que completam 4 ou 5 anos até o dia 31 de março do ano em que ocorrer a matrícula.

As crianças que completam 6 anos após o dia 31 de março devem ser matriculadas na Educação Infantil. A frequência na Educação Infantil não é pré-requisito para a matrícula no Ensino Fundamental. [...]

É considerada Educação Infantil em tempo parcial, a jornada de, no mínimo, quatro horas diárias e, em tempo integral, a jornada com duração igual ou superior a sete horas diárias, compreendendo o tempo total que a criança permanece na instituição (BRASIL, 2010, p. 15).

Além disso, com a inclusão da Educação Infantil na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), temos mais um marco no processo de integração à Educação Básica e o reconhecimento dessa etapa, que sendo a primeira, é o início e o fundamento do processo educacional. Ressaltando o fato de que essa inclusão abrange, não apenas a idade pré-escolar obrigatória da educação, mas também aborda a faixa etária anterior que deve ser matriculada nas creches, dividindo em 2 grupos: bebês de zero a 1 ano e 6 meses e crianças bem pequenas de 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses.

Isto demonstra, também, a importância cada vez maior atribuída a Educação Infantil como um todo, vinculando os conceitos de cuidado, já muito atribuídos às creches e pré-escolas, que eram vistas como um local para “guardar” a criança, ao conceito de educar, que anteriormente não era relacionado a esta etapa da educação, tendo como objetivo definido ampliar conhecimentos e habilidades dos alunos.

Nas últimas décadas, vem se consolidando, na Educação Infantil, a concepção que vincula educar e cuidar, entendendo o cuidado como algo indissociável do processo educativo. Nesse contexto, as creches e pré-escolas, ao acolher as vivências e os conhecimentos construídos pelas crianças no ambiente da família e no contexto de sua comunidade, e articulá-los em suas propostas pedagógicas, têm o objetivo de ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, atuando de maneira complementar à educação familiar – especialmente quando se trata da educação dos bebês e das crianças bem pequenas, que envolve aprendizagens muito próximas aos dois contextos (familiar e escolar), como a socialização, a autonomia e a comunicação (BRASIL, 2017, p. 36).

Outrossim, observamos também a menção a socialização e ao brincar como parte integrante deste processo, pois de acordo com as DCNEIs, as práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira, conceitos nos quais buscaremos nos aprofundar no presente artigo.

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A principal atividade da criança consiste no ato de brincar, pois através dessa ação, ela explora objetos, sentimentos e o mundo em geral, experiências nas quais ela pode se apropriar de conhecimentos por meio de suas ações e interações com outras crianças e também adultos, tornando possível sua aprendizagem e socialização.

Segundo a BNCC (2017), a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e o brincar, é possível identificar, por exemplo, a expressão de afeto, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções, razão pela qual o brincar é um dos Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento na Educação Infantil:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL [...] **Brincar** cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p. 38, grifo nosso),

Esse processo de inclusão das atividades lúdicas, de acordo com Brasil (2009), contribui muito para expandir as habilidades sociais das crianças, promovendo interações de qualidade entre os alunos e também entre criança e adultos, pois visto que a escola é uma instituição educacional, as interações precisam ser formadoras de acordo com a proposta pedagógica. Desde modo, a socialização deve ser promovida pelo educador entre crianças da mesma idade, de idades diferentes e pertencentes a diversos grupos sociais, estimulando assim o respeito as diferenças culturais existentes ao mesmo tempo em que amplia o repertório da criança pelo contato com novos brinquedos, hábitos e elementos culturais de outros grupos.

Como aproveitar essa diversidade utilizando as brincadeiras? É possível aprender brincadeiras típicas com crianças de outros países ou de comunidades indígenas, quilombolas, ribeirinhas, do campo e afrodescendentes. Por exemplo, no pega-pega, o pegador poderá ser um personagem do mundo real ou imaginário referente à cultura do grupo, como onça, caçador, cuca bruxa, mula sem cabeça, saci ou curupira. [...] Oferecer bonecas negras, brancas e objetos

de enfeite de cada agrupamento cultural nas áreas de faz de conta, o que possibilita vivenciar o modo de vida da criança e de sua família (BRASIL, 2012, pp. 43-44).

E ainda,

As interações entre crianças devem ser observadas pelas professoras, que precisam interferir sempre que situações com maior grau de conflito ocorram. Os adultos não devem deixar de fazer uma intervenção segura e cuidadosa quando se deparam com expressões de racismo, de preconceito, agressões físicas e verbais entre crianças. Por outro lado, as relações de cooperação e amizade infantil devem ser incentivadas e valorizadas. [...] É preciso que os adultos estejam atentos para modificar aquelas práticas que tolhem as oportunidades de desenvolvimento infantil. Favorecer interações humanas positivas e enriquecedoras deve ser uma meta prioritária de toda instituição educacional (BRASIL, 2009, p. 45)

Porém, para realizar a brincadeira, a criança precisa ter um conhecimento prévio para imaginar situações, recriar ações que gosta e incorporar elementos lúdicos a esse momento, porque diferente do senso comum, nenhum bebê nasce sabendo brincar.

Na atualidade, ainda é muito comum proporcionar apenas um ambiente e brinquedos às crianças para que esta brinque ou jogue espontaneamente, não apenas em casa, mas também em escolas, sendo este o objetivo principal atribuído a brinquedoteca. Por meio da mediação de um adulto, neste caso, temos o foco no educador desempenhando este papel, é possível incluir uma intencionalidade nessa ação de brincar, escolhendo elementos e brinquedos específicos, organizando o ambiente escolar e organizando a interação da turma com objetivos definidos das habilidades e experiências a serem desenvolvidas naquela atividade, incorporando a brincadeira ao educar. É claro, que o cuidado aos alunos que ainda são vulneráveis deve ser considerado no planejamento da atividade e podemos afirmar inclusive que essa mediação no brincar e jogar dos alunos ajuda a garantir a segurança dos mesmos dentro do ambiente escolar (BRASIL, 2012).

Para brincar em uma instituição de ensino não basta disponibilizar brincadeiras e brinquedos, é preciso planejamento do espaço físico e de ações intencionais que favoreçam um brincar de qualidade. [...] Ao ser educada, a criança deve entrar em um ambiente organizado para recebe-la, relacionar-se com as pessoas (professores, pais e outras crianças), escolher os brinquedos, descobrir os usos dos materiais e contar com a mediação do adulto ou de outra criança para aprender novas brincadeiras e suas regras. Depois que aprende, a criança reproduz ou recria novas brincadeiras e assim vai garantido a ampliação de suas experiências. É nesse processo que vai experimentando ler o mundo para

explorá-lo: vendo, falando, movimentando-se, fazendo gestos, desenhos, marcas, encantando-se com suas novas descobertas (BRASIL, 2012, pp. 11-12).

Essa intencionalidade que precisa ser impressa nas práticas pedagógicas utilizadas nas creches e pré-escolas, é destacada também no documento “Critérios para um Atendimento em Creches que Respeite os Direitos Fundamentais das Crianças” disponibilizado pelo MEC, em que, além do acesso aos brinquedos, atribui como parte do direito a brincadeira, a ajuda de um adulto para aprender a usar brinquedos e propor atividades (jogos e brincadeiras).

De acordo com Campos (2009, p. 14),

Nossas crianças têm direito à brincadeira

- Os brinquedos estão disponíveis às crianças em todos os momentos
- Os brinquedos são guardados em locais de livre acesso às crianças
- Os brinquedos são guardados com carinho, de forma organizada
- As rotinas da creche são flexíveis e reservam períodos longos para as brincadeiras livres das crianças
- As famílias recebem orientação sobre a importância das brincadeiras para o desenvolvimento infantil
- Ajudamos as crianças a aprender a guardar os brinquedos nos lugares apropriados
- As salas onde as crianças ficam estão arrumadas de forma a facilitar brincadeiras espontâneas e interativas
- Ajudamos as crianças a aprender a usar brinquedos novos
- Os adultos também propõem brincadeiras às crianças
- Os espaços externos permitem as brincadeiras das crianças
- As crianças maiores podem organizar os seus jogos de bola, inclusive futebol
- As meninas também participam de jogos que desenvolvem os movimentos amplos: correr, jogar, pular
- Demonstramos o valor que damos às brincadeiras infantis participando delas sempre que as crianças pedem
- Os adultos também acatam as brincadeiras propostas pelas crianças

Considerando que esta intencionalidade do brincar se baseia no fato de que parte do trabalho do educador é planejar, organizar, mediar e monitorar a interação e participação das crianças nos jogos e brincadeiras realizados em sala de aula, devemos ressaltar, também, a necessidade de acompanhar essas ações, visando avaliar o desenvolvimento proporcionado por elas e, desta maneira, refletir o que pode ser melhorado e possíveis intervenções a serem feitas, tanto de maneira individual quanto no grupo por inteiro, para assegurar uma aprendizagem satisfatória.

É preciso acompanhar tanto essas práticas quanto as aprendizagens das crianças, realizando a observação da trajetória de cada criança e de todo o grupo

– suas conquistas, avanços, possibilidades e aprendizagens. Por meio de diversos registros, feitos em diferentes momentos tanto pelos professores quanto pelas crianças (como relatórios, portfólios, fotografias, desenhos e textos), é possível evidenciar a progressão ocorrida durante o período observado, sem intenção de seleção, promoção ou classificação de crianças em “aptas” e “não aptas”, “prontas” ou “não prontas”, “maduras” ou “imaturas”. Trata-se de reunir elementos para reorganizar tempos, espaços e situações que garantam os direitos de aprendizagem de todas as crianças (BRASIL, 2017, p. 39)

As Diretrizes Nacionais Curriculares para a Educação Infantil (DCNEI) também observam o dever das instituições de ensino de avaliar os alunos da educação infantil, criando procedimentos para acompanhar o trabalho pedagógico, não com objetivo de promoção/classificação, mesmo porque não existe retenção na Educação Infantil, mas visando avaliar o desenvolvimento das crianças e também permitir que a família conheça e tenha acesso a este desenvolvimento, garantindo fatores importantes como:

A observação crítica e criativa das atividades, das brincadeiras e interações das crianças no cotidiano; Utilização de múltiplos registros realizados por adultos e crianças (relatórios, fotografias, desenhos, álbuns etc.); A continuidade dos processos de aprendizagens por meio da criação de estratégias adequadas aos diferentes momentos de transição vividos pela criança (transição casa/instituição de Educação Infantil, transições no interior da instituição, transição creche/pré-escola e transição pré-escola/Ensino Fundamental); Documentação específica que permita às famílias conhecer o trabalho da instituição junto às crianças e os processos de desenvolvimento e aprendizagem da criança na Educação Infantil (BRASIL, 2010, p. 29).

Em adição aos conceitos já mencionados, observamos também a relevância da interdisciplinaridade, por meio de atividades que abordem mais de um campo de experiência, contribuindo para expandir mais de uma competência e/ou habilidade por ações dentro de uma única atividade. Desta maneira, o educador pode abordar mais de um objetivo de aprendizagem e desenvolvimento, pois nas brincadeiras e jogos, assim como na sociedade, ocorre a integração de diversos temas, cores, formas, músicas e movimentos. Abordagem conjunta desses objetivos contribui para uma aprendizagem mais contextualizada e significativa, auxiliando no desenvolvimento global conforme defende a BNCC:

Dessa maneira, reconhecem que a educação tem um compromisso com a formação e o desenvolvimento humano global, em suas dimensões intelectual, física, afetiva, social, ética, moral e simbólica. Além disso, BNCC e currículos têm papéis complementares para assegurar as aprendizagens essenciais definidas para cada etapa da Educação Básica, uma vez que tais aprendizagens só se materializam mediante o conjunto de decisões que caracterizam o currículo em

ação. São essas decisões que vão adequar as proposições da BNCC à realidade local, considerando a autonomia dos sistemas ou das redes de ensino e das instituições escolares, como também o contexto e as características dos alunos. Essas decisões, que resultam de um processo de envolvimento e participação das famílias e da comunidade, referem-se, entre outras ações, a:

- contextualizar os conteúdos dos componentes curriculares, identificando estratégias para apresentá-los, representá-los, exemplificá-los, conectá-los e torná-los significativos, com base na realidade do lugar e do tempo nos quais as aprendizagens estão situadas;
- decidir sobre formas de organização interdisciplinar dos componentes curriculares e fortalecer a competência pedagógica das equipes escolares para adotar estratégias mais dinâmicas, interativas e colaborativas em relação à gestão do ensino e da aprendizagem (BRASIL, 2017, p. 16).

Com base em todos os conceitos sobre a relevância das brincadeiras, da socialização, avaliação e interdisciplinaridades, demonstraremos agora exemplos práticos de jogos e brincadeiras como ferramenta de ensino para as turmas de Educação Infantil.

ATIVIDADES COM JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: PROPOSTAS LÚDICAS E INTERDISCIPLINARES

Apesar dos métodos ativos e lúdicos terem sua eficácia reconhecida, como observamos dentro da BNCC e de outros documentos do MEC, essas práticas como método de ensino não estão plenamente difundidas nas escolas de Educação Infantil. Tendo esse cenário como ponto de partida, apresentaremos propostas de jogos e brincadeiras para as turmas de Educação Infantil (Maternal I, Maternal II, Pré-escola I e Pré-Escola II), de acordo com a faixa etária previamente determinada para cada turma.

Art. 1º A presente Resolução reafirma e consolida a regulamentação do corte etário para matrícula de crianças na pré-escola e no Ensino Fundamental, respectivamente, aos 4 (quatro) e aos 6 (seis) anos de idade, a ser observado na organização curricular dos sistemas de ensino e de suas unidades escolares.

Art. 2º A data de corte etário vigente em todo o território nacional, para todas as redes e instituições de ensino, públicas e privadas, para matrícula inicial na Educação Infantil aos 4 (quatro) anos de idade, e no Ensino Fundamental aos 6 (seis) anos de idade, é aquela definida pelas Diretrizes Curriculares Nacionais, ou seja, respectivamente, aos 4 (quatro) e aos 6 (seis) anos completos ou a completar até 31 de março do ano em que se realiza a matrícula. [...]

Art. 3º A Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, é oferecida em creches e pré-escolas, as quais se caracterizam como espaços institucionais não

domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 (zero) a 5 (cinco) anos de idade. [...]

§ 2º É obrigatória a matrícula na pré-escola, segunda etapa da Educação Infantil e primeira etapa da obrigatoriedade assegurada pelo inciso I do art. 208 da Constituição Federal, de crianças que completam 4 (quatro) anos até o dia 31 de março do ano em que ocorrer a matrícula inicial.

§ 3º As crianças que completam 4 (quatro) anos de idade após o dia 31 de março devem ser matriculadas em creches, primeira etapa da Educação Infantil. (BRASIL. CNE/CEB, 2018, p.1)

Utilizando também como referência as habilidades e competências da Base Nacional Comum Curricular, demonstrando assim como códigos de diferentes campos de experiências podem ser abordados pela mesma atividade, demonstrando assim o caráter interdisciplinar de cada proposta.

Maternal I (faixa etária de 2 a 3 anos): Tendo como objeto do conhecimento as cores, em específico, a cor amarela, nesta proposta de brincadeira, os alunos deverão assistir ao vídeo musical “Meu Pintinho Amarelinho” disponível no YouTube no canal “Galinha Pintadinha”. Durante a primeira exibição as crianças irão apenas assistir, apresentando a cantiga aos que não conhecem, enquanto na segunda exibição os alunos deverão cantar junto e dançar acompanhando os movimentos do professor. Sendo assim, irão movimentar os braços com as asinhas e arrastar o pé no chão como na letra da música.

(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações. (BRASIL, 2017, p. 47)

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias. (BRASIL, 2017, p. 48)

Após esse momento, alunos deverão identificar em sala de aula objetos da cor amarela, mesma cor atribuída ao pintinho da música, observando também quais são grandes e quais são pequenos.

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho). (BRASIL, 2017, p. 51)

Para finalizar, a professora irá espalhar diversos objetos nas mesas da sala de aula, alguns amarelos e outros das demais cores, colocando um pote amarelo em cada mesa. A turma será dividida em grupos, cada grupo ficará em uma mesa, tendo por objetivo colocar dentro do pote, apenas os objetos amarelos dentro de um tempo

determinado. Para marcar o tempo, a professora pode utilizar a própria música, tocando por um minuto e pausando depois. Deste modo, as crianças competirão com o tempo e não com os demais colegas, contribuindo para a socialização saudável dos alunos entre si.

(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.). (BRASIL, 2017, p. 51)

Nesta atividade, os alunos serão avaliados durante a brincadeira se movimentando de acordo com as orientações dadas pelo professor na segunda exibição do vídeo, identificando corretamente a cor amarela dentro da sala de aula e posteriormente separando os objetos amarelos dos demais ao coloca-los dentro do pote.

Maternal II (faixa etária de 3 a 4 anos): Tendo como objeto de conhecimento, as vogais, tendo como foco identificar e diferenciar cada uma delas, a proposta se inicia com uma roda de conversa, identificando cada uma das vogais com auxílio de fichas de apoio ilustradas com imagens de animais e objetos iniciados com a vogal. Neste primeiro momento, o educador deverá questionar a turma se alguém reconhece aquela letra, se conhece algum objeto ou animal representado nas fichas de apoio ou conhece algum outro que não esteja ilustrado.

(EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões. (BRASIL, 2017, p. 49).

Após a roda de conversa, porém sem sair do círculo já formado, a turma poderá assistir ao vídeo “Vamos Cantar com as Vogais! | Desenho Infantil | ABC PlayKids: Ep 01”, disponível no YouTube no canal PlayKids Brasil, que aborda os sons das vogais através de sons de diversos animais. Durante a música, o professor deverá os alunos a participarem e reproduzirem os sons de cada animal e as vogais.

(EI02EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos. (BRASIL, 2017, p. 49)

No próximo momento, os alunos receberão figuras representando animais e objetos que iniciam com vogais e deverão colocar a figura na lata com a vogal correta (acima de cada lata estará a ficha de apoio de cada vogal utilizada anteriormente). Caso o aluno demonstre dificuldade, auxiliar no processo de identificação.

(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.). (BRASIL, 2017, p. 51)

Para finalizar a atividade, as crianças receberão um quebra-cabeça simples (peças quadradas) em preto e branco, para montar um desenho com um animal/objeto e seu respectivo nome escrito de forma pontilhada, de acordo com abordado durante a aula. Cada aluno deverá montar seu quebra-cabeça sobre uma folha A4, para em seguida, traçar as letras do nome da figura e pintar apenas as vogais presentes no nome, terminando com a pintura do desenho do quebra-cabeça.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros. (BRASIL, 2017, p. 47)

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos. (BRASIL, 2017, p. 50)

Neste exemplo, a avaliação será realizada através da vocalização dos sons das vogais e identificação correta de cada vogal durante as diversas etapas da aula. Além disso, o professor deverá observar também o desenvolvimento das habilidades manuais para traçar as letras e pintar o desenho.

Pré-escolar I (faixa etária de 4 a 5 anos): Nesta atividade o objeto do conhecimento é a ordem cronológica, sendo o objetivo demonstrar para a turma que as coisas acontecem em determinada ordem, tendo um início, meio e fim. Como recurso, pode ser utilizado uma contação de história, que nesta atividade será “Iara” da coleção de Lendas Brasileiras da Turma da Mônica, pois podemos abordar também o folclore brasileiro e os povos indígenas.

(EI03EO06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida. (BRASIL, 2017, p. 46)

Após reunir os alunos em uma roda e realizar a contação de história utilizando o livro como apoio, o professor deverá perguntar aos alunos sobre a história, corrigindo as respostas se necessário. Em seguida, as crianças deverão retornar as mesas e cada um receberá 4 figuras retiradas do livro, cada uma representando um momento da história, tendo cada criança que organizar as figuras na ordem dos acontecimentos.

(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência. (BRASIL, 2017, p. 52)

Para finalizar, os alunos deverão recontar a história para seus colegas de classes, cada um contando o que aconteceu em uma figura. Ao final da contação da história feita turma, o professor deve reforçar os conceitos de antes, durante e depois com os alunos.

(EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história. (BRASIL, 2017, p. 49)

A avaliação será feita através da montagem da sequência na ordem correta e também através da observação do ato de recontar a história por cada um dos alunos.

Pré-escolar II (faixa etária de 5 a 6 anos): Tendo como objeto de aprendizagem relacionar um número a quantidade que ele representa, será proposto as crianças um jogo de tabuleiro simples, baseado na história clássica da Chapeuzinho Vermelho. Para essa atividade o professor precisará de um livro com a história, como por exemplo do livro da coleção “Clássicos Ilustrados” da Turma da Mônica e “tabuleiros” grandes, peças e dado para jogar com as crianças.

Para iniciar a atividade, o professor deverá realizar uma roda de contação de história, onde com o auxílio do livro, contará a turma a história da Chapeuzinho Vermelho.

Após ler o livro junto com os alunos, o professor deverá dividir os alunos em grupos de 4 a 5 crianças por mesa, onde cada mesa terá um tabuleiro impresso com o caminho a percorrer e imagens da história. Por exemplo, o início pode ser representado pela casa da Chapeuzinho, o caminho como uma trilha na floresta, a chegada como a casa da Vovó e durante o caminho algumas “casas” podem ter um lobo que faz o jogador voltar 2 casas. Cada aluno receberá uma peça para representar a si mesmo, como uma tampinha de garrafa colorida ou sua própria borracha. Os alunos deverão jogar o dado, identificar o resultado e andar o respectivo número de casas.

(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência. (BRASIL, 2017, p. 52)

(EI03EO07) Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos. (BRASIL, 2017, p. 46)

Após os grupos finalizarem o jogo, cada aluno receberá um quadrado de papel e com as orientações do professor irão fazer uma dobradura de lobo. Ao final, os alunos devem desenhar o rosto do lobo mau.

(EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. (BRASIL, 2017, p. 48)

A avaliação da atividade será feita através da contagem correta do número de casas a ser andada no jogo, de acordo com o resultado do dado. Será avaliado também a interação social da turma e participação durante o jogo e dobradura.

Conforme observamos nos exemplos de atividade, é possível realizar jogos e brincadeiras que estimulem a aprendizagem e desenvolvimento dos objetivos propostos na BNCC (2017), estimulando a socialização dos alunos e também abordando objetivos de diferentes campos de experiência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente trabalho acadêmico, abordamos o uso de jogos e brincadeiras como ferramenta de ensino em turmas de Educação Infantil (Maternal I, Maternal II, Pré-escolar I e Pré-escolar II), visando uma aprendizagem lúdica e ativa. Conforme revisão bibliográfica realizada para construção do presente artigo, observamos que o “brincar” é um direito da criança, previsto pelo Ministério da Educação, reforçando sua importância através de documentos base sobre o tema como as Diretriz Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, a Base Nacional Comum Curricular e o manual de orientação Brinquedos e Brincadeiras de Creches, onde observamos a relevância dos jogos e brincadeiras e também sua contribuição para a construção do conhecimento e socialização dos alunos.

Percebemos também o carácter interdisciplinar dos jogos e brincadeiras através dos exemplos de atividades para cada turma da Educação Infantil, demonstrando a possibilidade de abordar objetivos de aprendizagem e desenvolvimento de diversos

campos de experiências previstos na BNCC (2017) em uma mesma aula, contribuindo assim para o desenvolvimento holístico dos alunos.

Além disso, confirmamos a relevância do tema através dos conceitos e propostas encontrados nos materiais disponibilizados pelo MEC para o segmento de Educação de Infantil, concluindo que a metodologia ativa através de jogos e brincadeiras é um método eficaz de ensino.

No entanto, como tornar essa prática mais difundida nas instituições de ensino? Para isso, levanta-se a hipótese da necessidade de modificar a formação de professores para o segmento de Educação Infantil, visando uma qualificação voltada para métodos ativos, bem como cursos de capacitação para profissionais já formados, tendo como objetivo atualizar os mesmos dentro dos objetivos propostos pela Base Nacional Comum Curricular, visto que a formação da maioria dos profissionais é anterior a BNCC (2017).

Concluimos através deste artigo, a eficácia dos jogos/brincadeiras como ferramenta de ensino dentro do contexto da Educação Infantil, exemplificamos atividades interdisciplinares de acordo com a BNCC (2017) para as turmas desse segmento e identificamos a necessidade de um novo estudo para analisar formas de difundir os métodos ativos nas instituições de Educação Básica, pois o segredo do aperfeiçoamento da sociedade é a educação e através dela é possível transformar a realidade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 17 out. 2022.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Básica. **Brinquedos e brincadeiras de creches: manual de orientação pedagógica**. Brasília: MEC/SEB, 2012. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/publicacao_brinquedo_e_brincadeiras_completa.pdf> Acesso em: 03 de out. 2022.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2010. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=9769-diretrizescurriculares-2012&category_slug=janeiro-2012-pdf&Itemid=30192> Acesso em: 17 de out. 2022.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Básica. **Indicadores da Qualidade na Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2009. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/indic_qualit_educ_infantil.pdf> Acesso em: 31 de out. 2022

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Conselho Nacional de Educação / Câmara da Educação Básica. **Resolução CNE/CEB 2/2018**. Diário Oficial da União, Brasília, 10 de outubro de 2018, Seção 1, p. 10. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/outubro-2018-pdf-1/98311-rceb002-18/file#:~:text=%C2%A7%201%C2%BA%20%C3%89%20obrigat%C3%B3ria%20a,e%20das%20normas%20nacionais%20vigentes.>>

CAMPOS, Maria Malta; ROSEMBERG, Fúlvia. **Critérios para um atendimento em creches que respeite os direitos fundamentais das crianças**. 6. ed. Brasília: MEC/SEB, 2009. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/direitosfundamentais.pdf>>. Acesso em: 17 out. 2022.

PINTADINHA. Galinha. **“Pintinho Amarelinho – DVD Galinha Pintadinha”** Youtube, 15 set. 2008. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=59GM_xjPhco> Acesso em: 14. out. 2022.

BRASIL. PlayKids. “**Vamos Cantar com as Vogais! | Desenho Infantil | ABC PlayKids: Ep 01**” Youtube, 17 jul. 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/3dRXYwppKhQ>> Acesso em: 15. out. 2022.

SOUZA. Mauricio de. “**Iara: Lendas Brasileiras**”. 1ª Edição. São Paulo: Girassol Brasil Edições LTDA, 2015.

SOUZA. Mauricio de. “**Chapeuzinho Vermelho: Clássicos Ilustrados**”. 1ª Edição. São Paulo: Girassol Brasil Edições LTDA, 2016.