

**CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO CRICARÉ
MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA,
TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**

MARIA DA PENHA NÓBREGA UCHÔA CORDEIRO

**EDUCAÇÃO INFANTIL E LUDICIDADE: AS CONTRIBUIÇÕES
DA BRINCADEIRA “AMARELINHA” NO DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO DA CRIANÇA**

SÃO MATEUS-ES

2023

MARIA DA PENHA NÓBREGA UCHÔA CORDEIRO

EDUCAÇÃO INFANTIL E LUDICIDADE: AS CONTRIBUIÇÕES
DA BRINCADEIRA “AMARELINHA” NO DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO DA CRIANÇA

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré, como requisito parcial para a Qualificação obtenção do título de Mestre.

Orientador: Profa. Dra. Sônia Maria da Costa Barreto

SÃO MATEUS-ES

2023

Autorizada a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na publicação

Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Centro Universitário Vale do Cricaré – São Mateus – ES

C794e

Cordeiro, Maria da Penha Nóbrega Uchôa.

Educação infantil e ludicidade: as contribuições da brincadeira “amarelinha” no desenvolvimento cognitivo da criança / Maria da Penha Nóbrega Uchôa Cordeiro – São Mateus - ES, 2023.

59 f.: il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) – Centro Universitário Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2023.

Orientação: prof^a. Dr^a. Sônia Maria da Costa Barreto.

1. Educação infantil. 2. Recreação. 3. Desenvolvimento cognitivo. 4. Estratégias de aprendizagem. 5. Presidente Kennedy - ES. I. Barreto, Sônia Maria da Costa. II. Título.

CDD: 370.152

Sidnei Fabio da Glória Lopes, bibliotecário ES-000641/O, CRB 6ª Região – MG e ES

MARIA DA PENHA NÓBREGA UCHÔA CORDEIRO

**EDUCAÇÃO INFANTIL E LUDICIDADE: AS CONTRIBUIÇÕES
DA BRINCADEIRA “AMARELINHA” NO DESENVOLVIMENTO
COGNITIVO DA CRIANÇA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação, do Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciência, Tecnologia e Educação, na área de concentração Ciência, Tecnologia e Educação.

Aprovada em 08 de agosto de 2023.

COMISSÃO EXAMINADORA

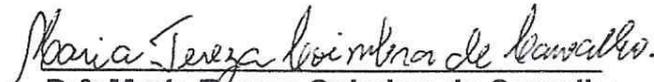


Dr^a. Sônia Maria da Costa Barreto
Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC)
Orientador (a)

JOCCITIEL DIAS DA SILVA:37703250791

Assinado de forma digital por
JOCCITIEL DIAS DA
SILVA:37703250791
Dados: 2023.08.10 17:51:42 -03'00'

Dr. Joccitiel Dias da Silva
Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC)



Dr^a. Maria Tereza Coimbra de Carvalho
Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)

O homem não nasce pronto, aprende no e com o mundo, influenciado que é pela cultura, religião, crenças e outras formas culturais. Nós não nascemos humanos, nós nos tornamos humanos na convivência com os outros; a nossa identidade humana, portanto, é uma conquista a ser perseguida.

Celso José Martinazzo

RESUMO

A pesquisa em questão tem por objetivo relatar as contribuições da atividade lúdica Amarelinha, no desenvolvimento cognitivo de alunos de quatro a cinco anos na Educação Infantil em Boa Esperança – Presidente Kennedy/ES. O jogo Amarelinha foi escolhido, por auxiliar na organização do esquema corporal das crianças e possibilitar a identificação de números, cores, formas geométricas, além de estimular a socialização. O caráter lúdico faz com que a noção de jogo prevaleça e ordene sua execução de forma prazerosa. O período da Educação Infantil é importante para a introdução das brincadeiras e dessa maneira, o processo de ensino/aprendizagem torna-se mais agradável, dinâmico e significativo. A investigação foi realizada através de pesquisa bibliográfica, utilizando autores contidos no Referencial Teórico. Também foi realizada pesquisa de campo, utilizando a observação, bem como, entrevistas com os professores participantes. Após verificar o papel da brincadeira na educação infantil, observou-se que os educadores incorporaram com sucesso elementos lúdicos em suas estratégias de ensino, resultando em melhor aprendizado e habilidades cognitivas para as crianças dentro da instituição. Constatou-se que o envolvimento em atividades pedagógicas que incorporem jogos, brinquedos e outros elementos lúdicos são essenciais para o desenvolvimento cognitivo das crianças na Educação Infantil.

Palavras-Chaves: Educação Infantil. Ludicidade. Brincadeira Amarelinha. Desenvolvimento cognitivo.

ABSTRACT

The aim of the research in question is to report on the contributions of the Amarelinha play activity to the cognitive development of four- to five-year-old students in kindergarten in Boa Esperança - Presidente Kennedy/ES. The Amarelinha game was chosen because it helps organize the children's body schema and enables them to identify numbers, colors and geometric shapes, as well to stimulating socialization. Its playful nature makes the notion of play prevail and orders its execution in a pleasurable way. The Early Childhood Education period is important for introducing play and in this way, the teaching/learning process becomes more enjoyable, dynamic and meaningful. The investigation was carried out through bibliographical research, using authors contained in the Theoretical Framework; field research was also carried out, using observation, as well as interviews with the participating teachers. After verifying the role of play in early childhood education, it was observed that the educators successfully incorporated playful elements into their teaching strategies, resulting in better learning and cognitive skills for the children within the institution. It was found that involvement in pedagogical activities that incorporate games, toys and other playful elements are essential for the cognitive development of children in Early Childhood Education.

Keywords: Early Childhood Education. Ludicity. The game Amarelinha. Cognitive development.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Formação Acadêmica	27
Gráfico 2 - Tempo de Formação Acadêmica	28
Gráfico 2 - Tempo de Formação Acadêmica	29

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1 REVISÃO DE LITERATURA	11
2.2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL	14
2.2.1 Jogo, brincadeira e brinquedo	16
2.3 BRINCADEIRA “AMARELINHA”: SUPORTE PARA A APRENDIZAGEM	19
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	23
3.1 A PESQUISA	24
3.1.1 Local e sujeitos da pesquisa	24
3.1.2 Instrumentos e procedimentos de coleta de dados	26
4 APRESENTAÇÃO DOS DADOS E ANÁLISE DOS RESULTADOS	27
4.1 OBSERVAÇÃO EM SALA DE AULA E RODA DE CONVERSA	31
CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	37
APÊNDICES	39
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIOS PROFESSORES	39
APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	41
ANEXOS	44
ANEXO A – PRODUTO FINAL	44

1 INTRODUÇÃO

“O que vale na vida não é o ponto de partida e sim a caminhada, caminhando e semeando, o fim terá o que colher”.
Cora Coralina.

Como pesquisadora, eu, Maria da Penha Nóbrega Uchôa Cordeiro registro na minha trajetória escolar e profissional, a conclusão do Ensino Médio em escola pública e minha inserção, em 2005, no Normal Superior na modalidade a distância, que concluí no ano de 2008. Em seguida, cursei pós-graduação em Supervisão e Coordenação Pedagógica. Em 2014, atuei por sete meses, como professora em uma creche com a turma do Maternal, sendo o meu primeiro contato com crianças em uma sala de aula, que considero gratificante trabalhar com os pequenos.

No ano de 2018, fui convidada para trabalhar em uma outra creche, onde permaneci por dez meses. Nessa época, procurei desenvolver mais conhecimentos acerca do magistério e então, resolvi ingressar no Mestrado. Percebi que, através do lúdico – brinquedos e brincadeiras, seria uma forma de brincar e, ao mesmo tempo, buscar novas formas de desenvolver atividades na Educação Infantil, principalmente utilizando a Amarelinha para o desenvolvimento dos alunos na faixa etária de quatro a cinco anos.

Para Ronca (1989, p. 27) “O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora seqüências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência”.

Assim, percebe-se que através do lúdico a criança aprende com muito mais prazer, destacando que as brincadeiras, é o caminho pelo qual a criança consegue entender o mundo que a rodeia.

Dessa forma, cita-se, especialmente, a brincadeira “Amarelinha”, onde a criança tem condições de aprender cores, formas geométricas, números, além de desenvolver a coordenação motora e a socialização. A brincadeira Amarelinha foi escolhida para auxiliar na organização do esquema corporal das crianças que envolvem exploração do espaço em que elas vivem.

De acordo com Vygotsky (2003, p.84) “As crianças formam estruturas mentais

pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”.

Assim, proporcionar atividades lúdicas às crianças o professor está oferecendo a possibilidade de conviver com diferentes sentidos, mostrando através da brincadeira como veem e constroem o mundo, como querem que seja, com o que se importam.

Dessa forma, a pesquisa traz a seguinte problemática: Como a atividade lúdica Amarelinha favorece no desenvolvimento cognitivo da criança de quatro a cinco anos na Educação Infantil?

Para tanto, a presente pesquisa apresenta como Objetivo Geral: Compreender as contribuições da atividade lúdica Amarelinha, no desenvolvimento cognitivo de alunos de quatro a cinco anos na Educação Infantil.

E como Objetivos Específicos:

- Reconhecer a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo da criança na Educação Infantil;
- Relatar se a atividade lúdica – Amarelinha contribui com o desenvolvimento cognitivo de alunos de quatro a cinco na Educação Infantil;
- Elaborar e disponibilizar uma cartilha com instruções de como a Amarelinha pode ajudar o aluno a desenvolver a identificação de números, cores, formas geométricas, além da socialização.

A referida cartilha será disponibilizada de forma *on-line* para os professores da Educação Infantil, da localidade de Boa Esperança, município de Presidente Kennedy – ES e demais profissionais interessados no assunto.

Como metodologia, foi utilizada a pesquisa bibliográfica buscando compreender a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo dos alunos na Educação Infantil, bem como uma pesquisa de campo com abordagem qualitativa, cujos dados foram obtidos através da observação e entrevista com professores do Pré I e Pré II do CMEI Bem Me Quer, localidade de Boa Esperança, município de Presidente Kennedy/ES.

A presente pesquisa buscou mostrar aos professores e alunos da Educação Infantil de que forma utilizar a brincadeira Amarelinha como recurso didático, lúdico e atraente, com considerável poder de atração, significação e de baixo custo, tornando a aprendizagem das cores, formas geométricas e números, mais descontraídos.

Brincando a criança tem a oportunidade de se desenvolver, pois ela experimenta, faz descobertas, inventa, se exercita, vivenciando experiências que irão promover maior interação com os colegas.

Para melhor organização, a pesquisa está dividida em capítulos: Capítulo 1 – Introdução, apresenta o tema, os objetivos, a metodologia e a justificativa.

O Capítulo 2 – Revisão de Literatura, discorre sobre autores e conceitos sobre o tema aqui elencado

No Capítulo 3 se apropria da metodologia, local e instrumentos da pesquisa, e os sujeitos participantes.

O Capítulo 4 traz a análise dos dados coletados na pesquisa de campo realizada com os professores, bem como, a análise da observação em sala de aula e roda de conversas realizada com os alunos, sujeitos da pesquisa.

Finalizando com as Considerações Finais, Referências e Anexos, além do Produto Final.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico está dividido em duas partes: a primeira apresenta uma revisão de literatura com análise de trabalhos relacionados ao tema de pesquisa, pesquisados na Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Médio – CAPES. Foram encontradas várias dissertações, artigos abordando a Educação Infantil e a Ludicidade. Assim, discorreremos na revisão de literatura as que mais se aproximam do tema dessa pesquisa. A segunda parte apresenta autores como Rau (2007) que fala sobre a importância da ludicidade no Ensino Fundamental, bem como, Kishimoto (2003) e Huizinda (2001) que abordam sobre jogos, brinquedos e brincadeira, finalizando sobre a brincadeira “Amarelinha” suporte para a aprendizagem.

2.1 REVISÃO DE LITERATURA

Inicia-se a revisão literária com o trabalho de Reis (2019) intitulado “O brincar na Educação Infantil: práticas de professoras do município de Lagoa Seca/PB” teve como objetivo analisar as práticas pedagógicas de professoras sobre o brincar em duas creches do município de Lagoa Seca/PB, buscando identificar as práticas das professoras com o brincar, assim como investigar os modos como as professoras mobilizam as crianças para tal ação e conhecer os modos de brincar das crianças nas creches pesquisadas. As observações se deram em cinco grupos de Educação Infantil para a pesquisadora conhecer tanto os modos de mobilização das professoras na relação com o brincar das crianças, quanto os modos de brincar e as brincadeiras por elas desenvolvidas. A pesquisa aponta os modos de mobilização do brincar das professoras, atrelados, ao ensino de conteúdos e brincadeiras tradicionais, bem como ao desenvolvimento cognitivo e motor das crianças. Como contribuição a pesquisa vislumbrou colaborar para os fazeres dos/as professores/as que trabalham com esta etapa da Educação Infantil, seja no município onde a pesquisa foi realizada, seja em outros lugares, além de que o estudo poderá auxiliar outras pesquisas acadêmicas nessa temática.

Palmeira (2018) em sua dissertação “Sete dias de brincadeiras: a criança e seu brincar na Educação Infantil”, objetivou realizar um estudo sobre a criança e o seu

brincar na Educação Infantil, bem como compreender a importância e a relação do brincar no desenvolvimento da criança. A coleta de dados se deu por meio de uma filmagem em uma Unidade Pré Escolar Municipal (UPEM) no município de Conceição da Barra/ES. A reflexão e discussão das filmagens foram feitas com base em Piaget, bem como, Kamii e Kishimoto que abordam o tema brincar em seu referencial teórico. Por meio das filmagens realizadas e a partir da criança, foi possível perceber e refletir sobre as características do seu desenvolvimento que se fazem presentes no brincar, como os jogos, o seu comportamento e a sua linguagem. As ações e as falas das crianças nas cenas descritas foram a base para o processo de análise e reflexão desta pesquisa. As filmagens mostraram como as crianças brincam, revelando também as relações que estabelecem entre si, possibilitando refletir sobre a importância de se conhecer a criança e suas etapas de desenvolvimento na Educação Infantil, sendo a base determinante para o seu futuro desenvolvimento, nos aspectos intelectual, social e afetivo. Assim, o estudo evidenciou que o brincar é um fator primordial para promover o desenvolvimento da criança, pois permite a mesma se expressar, pensar e criar de forma livre e de acordo com suas necessidades.

Cruz (2020), em sua dissertação “A Importância da Ludicidade na Educação Infantil: Os Jogos e Brincadeiras como fonte de interesse para o ensino aprendizagem”, traz como objetivo analisar a importância da ludicidade nas aulas de Educação Infantil por acreditar que a utilização de tal metodologia é um caminho que leva o professor a atingir a capacidade de aprendizagem da criança. A autora acredita que propostas pedagógicas/lúdicas com auxílio do jogo e do brinquedo no campo da Educação Infantil, contribuem de forma significativa para a aprendizagem da criança destacando que os jogos cooperativos estimulam a socialização e colaboram para a diminuição da animosidade entre os seus participantes. Ela concluiu através de sua pesquisa que os jogos e brincadeiras, presentes na vida de qualquer criança é uma atividade natural do ser humano.

Na dissertação de Leal (2017) sob o título “O brincar na Educação Infantil e o desenvolvimento integral da criança”, envolveu duas Instituições de Educação Infantil, de duas cidades localizadas no sul de Minas Gerais. A autora teve como objetivo investigar sobre a importância do brincar na Educação Infantil e no desenvolvimento integral da criança, buscando aprofundar-se sobre a historicidade da infância e a importância do brincar, além de observar e analisar a prática pedagógica de

educadores durante as atividades escolares. A pesquisa envolveu duas escolas com 160 crianças de quatro a cinco anos do pré-escolar e os respectivos professores, sendo 80 alunos de cada um dos municípios e oito professores ao todo. As análises realizadas permitiram afirmar que as professoras fazem uso de artifícios lúdicos e didáticos que desenvolvem o raciocínio lógico e o desenvolvimento motor, se preocupando e utilizando atividades de desenvolvimento físico, contribuindo para o desenvolvimento afetivo, mantendo uma relação de amizade e afeto durante as aulas. A pesquisadora concluiu que durante o uso do lúdico nas escolas, as crianças mostraram possuir habilidades psicomotoras, sociais, físicas, cognitivas e afetivas, o que permitiu afirmar que a brincadeira se constitui instrumento importante para desenvolvimento integral das crianças.

O artigo de Zanata (2017) “A importância da abordagem lúdica na prática pedagógica da Educação Infantil para o desenvolvimento e aprendizagem: visão das educadoras do CEI Municipal Pingo de Gente”, apresenta os resultados de uma pesquisa sobre a importância da abordagem lúdica na prática pedagógica da Educação Infantil para o desenvolvimento e aprendizagem na visão das educadoras do CEI Municipal Pingo de Gente no Município de União do Oeste – SC em 2017 que teve como objetivo entender o que pensam as educadoras quanto ao desenvolvimento de atividades lúdicas no dia a dia com as crianças. Foram realizadas observações quanto à abordagem lúdica na referida escola e também a partir de questionário aplicado às professoras. Para o processo de ensino/aprendizagem a autora percebeu a necessidade de se buscar sempre novidades nas brincadeiras e jogos como forma de cativar as crianças sendo que por meio das atividades lúdicas a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceitando a existência dos outros, estabelecendo relações sociais, construindo conhecimentos e desenvolve-se integralmente.

Na Faculdade Vale do Cricaré, Ivanete Alves Baptista (2019), em sua pesquisa sob o título “O lúdico como Estratégia de Ensino nos anos iniciais do Ensino Fundamental”, teve como objetivo relatar a importância da ludicidade, dando ênfase ao processo de alfabetização em uma escola situada em Presidente Kennedy/ES, além de apresentar a ludicidade como estratégia de ensino, conceitos, importância e propiciar o conhecimento no que concerne às regras e convívio social. A autora através de sua pesquisa constatou que os jogos e as brincadeiras são altamente importantes para o processo de ensino-aprendizagem, sobretudo na Educação Infantil

e nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

2.2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL

O brincar é a ação dos anseios internalizados na criança. Fora da escola, descreve um período específico da vida, onde o mundo da criança é invariavelmente modificado e tudo pode se transformar em brinquedo, avaliando os conhecimentos da criança com o mundo.

Rau (2007, p.46) acompanha a afirmação de Vygotsky:

Para Vygotsky a ideia de brincar se origina na imaginação criada pela criança, em que os desejos impossíveis pode ser resgatados, reduzindo a tensão e, ao mesmo tempo, constituindo uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real. O autor afirma que “brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação”. Enquanto brinca, a criança concentra sua atenção na atividade em si e não em seus resultados e efeitos. Permitir brincar às crianças é uma tarefa essencial do educador.

Desse modo, o lúdico torna-se indispensável para o desenvolvimento da criança, já que no brincar não apenas se aprende conteúdos, mas se aprende também conhecimentos e conceitos para a vida. É através da ludicidade que as crianças inventam, tem poder, esquecendo-se deste modo, o distanciamento entre elas e os adultos. Do mesmo modo vão construindo a sua própria maturidade social.

É através da brincadeira que a criança expressa seus sentimentos e imita o universo dos adultos e por meio desta conduta ela pode desenvolver conscientização a respeito de responsabilidade, tanto de seu comportamento quanto do seu desenvolvimento social.

Rau (2007, p. 74) considera que:

O jogo simbólico se desenvolve a partir dos esquemas sensório-motores, os quais, à medida que são compreendidos, começam a ser imitados e representados. Sua função é satisfazer o EU por meio de uma transformação do real em função dos desejos: ao brincar de boneca, a criança refaz sua própria vida, corrigindo-a à sua maneira e revive todos os prazeres e conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade por meio da ficção. Assim o Piaget aponta que esse tipo de jogo tem a função de assimilar a realidade por meio da liquidação de conflitos, da compensação de necessidades não satisfeitas ou pela simples inversão de papéis. É o caminho para um mundo de faz-de-conta, que possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando as tensões e as frustrações.

A autora especifica que o brincar é recurso importante para a superação de

medos, ansiedades, e estabilização das tensões resultantes de sua relação com o meio em que vive.

O brincar em si reflete uma circunstância de autonomia da criança, visto que as ações dela, habitualmente de modo imitativo, exibem ações mentais complexas, onde a criança observa a exteriorização e alguns comportamentos pelo adulto. Assim, ela interioriza essas condutas e em seguida exterioriza por meio da ação imitativa.

É através do brincar que a criança expressa o que aprendeu, assim como ela forma suas ideias, evidenciando ansiedades sobre o mundo e pessoas.

Rau (2007, p. 85) relaciona o lúdico como apoio na aprendizagem em diversas áreas do desenvolvimento. A autora afirma que:

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas do desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo, os quais podem ser usados para ajudá-los no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades.

Desse modo, se faz necessária a compreensão do professor a respeito dos conceitos de jogos, brincadeiras e outras manifestações que empregam o elemento lúdico, o que necessita a aceitação de novos costumes e maior empenho.

Assim, o jogo e a brincadeira necessitam ser lembrados como opções importantes para a solução dos problemas no contexto da aula, no entanto, fica evidenciado que, para que isso aconteça, se faz necessário que os docentes tenham conhecimento de uma variedade de atividades lúdicas, para que sirvam de contribuições em suas práticas pedagógicas; configurando na seriedade docente, entendedor do papel pedagógico do jogo em sala de aula.

Nesse contexto, a autonomia do aluno não deve ser entendida como uma simples experiência de atividades prazerosas realizadas de forma espontânea, mas uma participação que não se impõe pela gestão pedagógica do professor, ou seja, a intenção gira em torno de simplesmente fazer com que os alunos brinquem na aula enquanto aprendem.

Kamii (1991a, p. 47) salienta que brincar é uma atividade particularmente boa para a vida cotidiana. “Já que são atividades tão prazerosas e interessantes fora da sala de aula, vale a pena trazê-las para dentro da classe e tornar a educação mais compatível com o desenvolvimento das crianças” (KAMII, 1991, p. 47).

Para Kamii (1991a), o fato das crianças escolherem os jogos que querem

levar para a escola e a possibilidade de alterar as regras dos jogos também faz com que elas se sintam mais livres, pois compartilhar os jogos e as regras que trazem consigo pode facilitar seu aprendizado e o desenvolvimento independente.

De acordo com autora (KAMII, 1991a, p. 39), “[...] como as crianças pequenas geralmente querem jogar em grupo, os jogos constituem uma situação natural em que as crianças são motivadas a cooperar para estabelecer regras e cumpri-las”.

É fundamental ressaltar os jogos facilita uma maior participação, tomada de decisões, coordenação de informações, troca de ideias e interação entre as crianças. Quando as crianças verbalizaram o dia em que tiveram mais liberdade para brincar e escolher parceiros, suas inferências vivenciaram esse fato, também pela variedade da brincadeira.

Segundo Huizinga (2001, p. 5), o elemento essencial do jogo reside na sua capacidade de evocar emoções como diversão, distração, estimulação, felicidade e euforia no jogador. Como resultado, a brincadeira pode ter um impacto significativo no processo geral de desenvolvimento da criança.

Para que um educador possa interagir com sucesso com as crianças num ambiente de aprendizagem, deve estar atento às interações e à participação das crianças. Isto inclui selecionar atividades e ambientes apropriados para o momento educativo. Para conseguir isso, o educador deve possuir um forte conhecimento teórico de brincadeiras, dinâmicas e jogos, que possa então ser aplicado às experiências práticas das crianças. É através destas atividades pedagógicas que as crianças podem desenvolver a sua autoestima, criatividade e capacidade de transformar as suas ideias imaginativas em realidade.

Como forma de melhorar o desenvolvimento da criança, os educadores têm empregado a ludicidade com grande sucesso. Esta abordagem inovadora trouxe inúmeras mudanças ao ambiente escolar, com muitos especialistas se dedicando a esta forma de ensino. O brincar permite o desenvolvimento de habilidades cognitivas, afetivas e motoras, tornando-se uma ferramenta fundamental em sala de aula.

2.2.1 Jogo, brincadeira e brinquedo

O termo jogo é uma palavra com diferentes denominações, apesar de ser discutido entre pesquisadores de diferentes áreas do conhecimento, eles encontraram

dificuldades para chegar a um consenso. Assim, para poder determinar os termos jogo, brincadeira e brinquedo foi necessário recorrer a textos e autores, devido à complexidade do tema e embora haja um consenso entre os autores sobre a importância dos jogos e brincadeiras na vida das crianças e suas funções sociais. Também há muitas visões diferentes entre os autores sobre a definição dos termos.

Assim, não se conhece precisamente a origem dos jogos. Seus criadores são anônimos, sabe-se apenas que são provenientes de práticas abandonadas por adultos de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos, como na Grécia e cidades do Oriente, brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração, através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO, 2003).

De acordo com Huizinga (2001, p. 33):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana.

Para o autor o jogo permite a possibilidade de aproveitamento que estabelece através do caráter lúdico, experiências e vivências significativas para as crianças. Os jogos também podem ser atividades livres em que seus participantes inventam suas próprias regras que obedecem não por imposição, mas por acordo mútuo. O jogo é reconhecido como um elemento que oportuniza à criança um espaço agradável, motivador e enriquecedor, para aprender uma variedade de habilidades. “É uma ação que desenvolve o quadro cognitivo e as relações sócio-afetivas” (SOUZA, 2007).

Para Kishimoto (1994, p. 13):

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.

Percebe-se, na fala da autora, a necessidade do professor trazer em seu planejamento atividades lúdicas, lembrando que os jogos e as brincadeiras estabelecem compartilhamentos, embates, combinações e trocas, gerando

realizações cognitivas, emocionais e sociais.

O jogo caracteriza-se por ser prazeroso, envolvendo regras, liberdade para participar ou não, sua seriedade, a separação dos fenômenos cotidianos, as limitações de espaço e tempo, sua representação e a incerteza de seu resultado, podendo essas ser regras explícitas, como na amarelinha ou xadrez, ou implícitas, como um jogo virtual.

Segundo Piaget (1978) os jogos podem se dividir em três etapas: jogos de exercícios (aparecem no período sensório-motor); jogos simbólicos (aparecem no período pré-operatório) e jogos de regras (fase das operações concretas). Esta é uma categorização do ponto de vista do desenvolvimento infantil, pois do ponto de vista material existem atualmente diferentes classificações que não recorreremos nesse momento.

Os jogos de exercícios acontecem desde o nascimento até o surgimento da linguagem, quando há diversão com movimentos corporais repetitivos, como: pular, correr, sendo nada mais que uma diversão.

Os jogos simbólicos aparecem em torno dos dois anos e vai até aos seis anos. Nesses jogos, as crianças modificam o significado dos objetos, assumem papéis em seu contexto social e expressam seus sonhos e fantasias. É uma maneira que ela usa para expressar como vê as coisas e o conhecimento no mundo real, fazendo a ponte entre a realidade e a imaginação.

Os jogos de regras é a atividade lúdica que aparece por volta dos sete anos. As regras pressupõem a existência de relações sociais. Um jogo é um fato social e assume o significado e a imagem que a sociedade lhe atribui de acordo com seus valores, suas crenças, enfim, seu modo de vida.

Os jogos são atividades lúdicas que auxiliam no processo / aprendizagem de forma prazerosa e dinâmica. E a brincadeira é diferente dos jogos? Segundo Souza (2007) o termo brincadeira tem como particularidade o ato de brincar, que se refere ao comportamento espontâneo que resulta de atividades não estruturadas.

Kishimoto (2003) afirma que brincar “[...] é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica”. A brincadeira expressa a forma como as crianças refletem, comandam e organizam o mundo.

Para Piaget (1978), a criança assimila o mundo à sua maneira enquanto brinca, sem se comprometer com a realidade, pois sua interação com os objetos dependerá

não das propriedades do objeto, mas do que a criança lhe dá função.

A criança, por meio de sua criatividade, dará aos objetos significados diferentes dos que normalmente possuem, tratando-os como brinquedos. O brinquedo acaba se tornando um objeto de comunicação, um meio pelo qual a criança sai da relação centrada no objeto, tornando-se um intermediário entre ela e as outras crianças e, mais geralmente, entre ela e o mundo.

O brinquedo caracterizado pelo objeto do brincar que têm forte valor cultural e permitem uma melhor compreensão de uma determinada cultura ou sociedade. Ele não necessita ser visto somente como algo feito pelo mercado consumidor, mas como um objeto que leve a criança em uma viagem imaginária, podendo ser um objeto industrial, um objeto feito à mão, ou feito pela própria criança.

Para Kishimoto (2003, p.07) “[...] brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte da brincadeira, a brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança”. A partir do momento que a criança começa a brincar, se apropriando de qualquer objeto, e a partir daí o objeto passa a ser seu brinquedo, tendo esse brinquedo ele imagina e se reinventa na brincadeira. A atividade ocorre quando a criança gera suas próprias estruturas e regras na brincadeira.

A presença de brinquedos no ambiente infantil é necessária para o pleno desenvolvimento das crianças, pois sua exploração permitirá o acesso a informações e relações com outras situações, tornando o conhecimento adquirido com elas mais prazeroso e significativo.

2.3 BRINCADEIRA “AMARELINHA”: SUPORTE PARA A APRENDIZAGEM

Ao embarcar na pesquisa histórica, torna-se evidente que o jogo da Amarelinha já era praticado na Roma Antiga. Mantovani (2010) traz que existe figuras que evidenciam crianças brincando de Amarelinha nos pavilhões de mármore nas vias de Roma antiga.

Na França tinha uma brincadeira que eles utilizavam uma pedrinha para assinalar as casas do jogo. No entanto, quando os portugueses apresentaram a brincadeira no Brasil, ela tornou-se popular, pois pode ser jogada em qualquer lugar, sem custo – apenas é riscada, desenhada ou pintada no chão. Há uma relação com

a palavra francesa “Marelle” = amarelo em francês, acrescentado o sufixo “inha” (SILVA, 2021).

No Brasil, por ser um país que possui uma diversidade de culturas, é complexo apontar as origens da brincadeira de Amarelinha. Existe um vestígio de que as primeiras brincadeiras chegaram com os primeiros colonizadores portugueses. Segundo Kishimoto (2003):

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se apenas que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta m-se no fato de que povos distintos e antigos, como na Grécia e orientes, brincavam de Amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração, através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO, 2003, p.15).

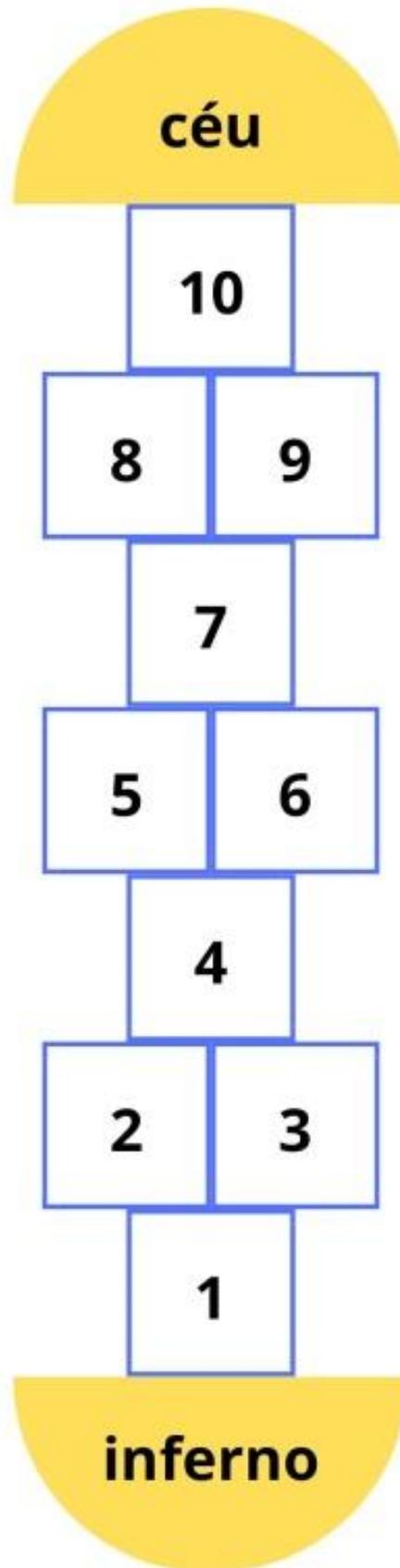
Atualmente, a Amarelinha é bem conhecida e jogada em quase todos os países do mundo. As regras podem variar de lugar para lugar, mas a ideia básica é sempre a mesma. O jogo consiste em saltar num pé sobre oito quadrados gizados ou riscados no chão, que compõem uma figura geométrica, salvo sobre aquele onde cair a pedra ou malha, que é lançada pelos jogadores antes de começarem a jogar. O desenho da figura geométrica tanto pode apresentar quadrados como retângulos, geralmente numerados de 1 a 10, e o topo, o *céu*- costuma ser de formato semicircular ou oval.

Não se sabe ao certo a origem das brincadeiras tradicionais, elas são consideradas como parte da cultura popular e muitas dessas brincadeiras têm seu período histórico desconhecido. Após a realização do resgate histórico da Amarelinha, que faz parte do tema principal desta pesquisa, evidencia-se a importância dessas brincadeiras para o desenvolvimento motor e social das crianças.

O jogo pode ser visto como um instrumento pedagógico muito rico, que todos os professores podem utilizar para desenvolver em seus alunos vários conhecimentos, pois ele é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador e prazeroso, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades (SANTOS; MATOS; ALMEIDA, 2009, p.4).

Por isso, é importante proporcionar aos alunos da Educação Infantil jogos e brincadeiras tradicionais, ainda mais na sociedade violenta de hoje onde muitas crianças já não brincam nas ruas devido ao medo e insegurança.

Figura 1 - Jogo da Amarelinha



Fonte: da Autora.

Como se pode notar na Figura 1, Amarelinha é um jogo que permite às crianças construir diferentes aprendizagens que promovem diretamente o desenvolvimento físico, tônus muscular, equilíbrio, conceitos espaciais, lateralidade, serialização, números, ordenação. As emoções, as relações sociais com os pares, os amigos, a experiência de bem-estar infantil das crianças também são demonstradas através da brincadeira.

Dessa forma, a Amarelinha é um jogo com muitas chances onde as crianças aprendem e se desenvolvem. Como todos os jogos, a idade permite que você decida até onde eles podem ir. As crianças são capazes de pensar e planejar seu salto, ora para um lado, ora para o outro lado, ora para frente, ora com as mãos, ora com os pés, assim como o jogo estimula a criança a pensar na força necessária para jogar uma pedrinha no quadrado alvo (SILVA, 2021).

O jogo Amarelinha pode auxiliar no desenvolvimento, memorização de sequências numéricas, conceitos espaciais, bem como auxilia diretamente na organização de esquemas corporais, habilidades motoras. Kishimoto (2009, p.05) afirma que:

A criança, mesmo pequena, sabe muitas coisas: toma decisões, escolhe o que quer fazer, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra, em seus gestos, em um olhar, uma palavra, como é capaz de compreender o mundo. Entre as coisas de que a criança gosta está o brincar, que é um dos seus direitos. O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário.

O jogo Amarelinha, esquematizado no chão, em quadrados, em caracol, com linhas curvas, desenhadas pela própria criança ou já desenhadas e pintadas nas calçadas, ou de qualquer outro jeito confirma o que Kishimoto apregoa. O brincar, neste caso, pode fazer com que os educadores reflitam sobre o quanto um jogo simples, sem custo, sem tecnologia, pode proporcionar, compreender e respeitar as regras do jogo, as emoções e, em suma, refletir melhor o papel da aprendizagem, promovendo o desenvolvimento das crianças.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Com o objetivo de verificar como a atividade lúdica Amarelinha favorece o desenvolvimento cognitivo da criança de quatro a cinco anos na Educação Infantil no CMEI Bem Me Quer, em Boa Esperança, município de Presidente Kennedy/ES, buscou-se, por alguns processos metodológicos, estruturar a pesquisa em etapas organizadas visando atingir os objetivos propostos.

A fase inicial constitui-se do aprofundamento das discussões teóricas, buscando em referências específicas subsídios para identificar os principais conceitos e categorias que balizam essa discussão. Com base nesta matriz teórica, podem-se compreender os objetivos propostos e os encaminhamentos metodológicos.

A investigação foi realizada através de uma pesquisa bibliográfica numa abordagem qualitativa, por entender que esta abordagem trabalha o processo da construção de significados dos sujeitos pesquisados.

A abordagem qualitativa defende uma visão de mundo dos fenômenos, leva em conta todas as influências de uma situação e se contrapõe ao esquema meramente quantitativo de pesquisa, por entender que esse esquema divide a realidade em unidades mensuráveis e isola-as no estudo.

Para Severino (2012, p. 83), a pesquisa bibliográfica é a “[...] construção de conhecimento novo” baseado no que já se tem inscrito na academia. De forma será recorrido aos trabalhos desenvolvidos por teóricos como Piaget (1978), Kishimoto (1993) (1997) (2009), Souza (2017), Vygotsky (2003) empregando as contribuições teórico-metodológicas, os dados, os estudos analíticos e as categorias de análise já elaboradas pelos autores estudados.

Ressalta-se que se faz necessário um referencial teórico bem esquematizado para compreender, interpretar e explicar a realidade, os fenômenos e as relações entre homem-mundo mediadas por outros homens. Nesse sentido, retoma-se Severino (2007, p. 84) que diz, “[...] o grande diferencial, de natureza epistemológica, está na própria forma de se conceber a relação com o conhecimento”.

Também foi realizada a observação nas turmas de Pré I e Pré II, buscando compreender como os alunos se desenvolvem quando trabalhado de forma lúdica em sala de aula. Para tanto, foi utilizado um diário de bordo no qual serão anotados todas as reações expressas pelos alunos em cada atividade oferecida pelo professor

regente.

3.1 A PESQUISA

Outro passo importante realizado foi a pesquisa de campo com os sujeitos de pesquisa, através de entrevista. A entrevista de acordo com Gil (2002) destaca que a entrevista é uma ferramenta que permite a elaboração e compreensão do problema. Seu benefício é a oportunidade de entender imediatamente as informações desejadas, incluindo o contexto perceptual dos dados que escapam de outras ferramentas, como questionários e observações.

3.1.1 Local e sujeitos da pesquisa

A pesquisa foi realizada no CMEI Bem Me Quer, na localidade de Boa Esperança, Zona Rural, município de Presidente Kennedy/ES, escola pública. Seu funcionamento é realizado em prédio próprio, água e energia elétrica da rede pública, esgoto sanitário por fossa e coleta de lixo periódica. Oferece estrutura necessária para o conforto e desenvolvimento educacional dos seus alunos, como por exemplo: sala de diretoria, sala de professores, cozinha, biblioteca, parque infantil, berçário, banheiro adequado ao uso das crianças da Educação Infantil, banheiro adequado a alunos com deficiência ou mobilidade reduzida, banheiro com chuveiro, refeitório, quadra esportiva e pátio descoberto. Oferece alimentação para os alunos e atende crianças de zero a três anos e Pré-escola de quatro a cinco anos. Os sujeitos de pesquisa são sete professores do Pré I e II, e cada turma tem 13 alunos.

A localidade de Boa Esperança em Presidente Kennedy/ES configura-se na zona rural. Além do CMEI Bem Me Quer, a localidade possui a Escola Municipal de Ensino Fundamental Pluridocente (EMEFP) "Jiboia".

Boa Esperança é uma comunidade quilombola que possui forte identificação com sua ancestralidade, definindo-se a partir de seus moradores, como lugar de origem comum, tendo 72,18% dos moradores que se auto-identificam negros. Abriga cerca de 350 famílias, em torno de 700 habitantes. Sua infraestrutura é simples e a economia gira em torno da agricultura, da pecuária, dos trabalhos diários (boias-frias, domésticas, entre outros) e serviços públicos (SILVA, 2020).

Entretanto, foi realizado em 16 de setembro de 2020, por meio do “Porto Central Complexo Industrial Portuário S.A.”, cuja acionista é a empresa TPK Logística S.A, um encontro virtual com representantes das Comunidades Quilombolas de Presidente Kennedy/ES, localizadas em Boa Esperança e Cacimbinha, para alinhar as expectativas das comunidades a partir da instalação do empreendimento.

Nesse contexto, o Porto Central será importante para o desenvolvimento social e econômico do Município de Presidente Kennedy e entorno apoiada nos princípios e valores da responsabilidade social sustentável. Segundo o Portal da referida empresa:

Não há dúvidas que o desenvolvimento deste complexo industrial portuário gerará oportunidades não somente para a indústria e o comércio, mas também para a população local. E, para tanto, o Porto Central vem trabalhando junto a atores públicos e privados uma série de programas para mitigar os impactos e maximizar as oportunidades e a qualidade de vida local (acesso em 11 de julho 2022, às 11 h).

Há de se considerar que o empenho do Porto Central em construir um relacionamento harmonioso, confiável e duradouro com todas as partes envolvidas direta e indiretamente com o projeto, a fim de melhorar a qualidade de vida das pessoas, considerando que as comunidades remanescentes de quilombo se adaptaram a viver em regiões por vezes, hostis. A fim de preservar as suas tradições culturais, aprenderam a tirar seu sustento dos recursos naturais disponíveis e interagindo com outras comunidades quilombolas e a sociedade. Geralmente, desenvolvem atividades como agricultores, pescadores, turismo de base comunitária em seus territórios, para o seu sustento.

Com relação ao município de Presidente Kennedy/ES, encontra-se localizado no litoral Sul do Espírito Santo. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2021), o município possui hoje cerca de 11.741 habitantes, em um território de 583,932 km². É o município com maior PIB per capita do país, por conta do repasse dos recursos dos *royalties*, sua economia, no entanto, é majoritariamente ligada à agricultura, setor responsável por cerca de 70% da arrecadação da prefeitura.

Hoje, o município enfrenta muitos desafios, entre os quais: fomentar a criação de polos industriais, já que sua topografia favorece, por ser um território plano, e sua posição geográfica é interessante em aspectos logísticos, porque fica próximo a BR 101, entre outras rodovias (PRESIDENTE KENNEDY/ES).

3.1.2 Instrumentos e procedimentos de coleta de dados

A coleta de dados se deu através de uma entrevista semiestruturada, utilizando um roteiro com perguntas fechadas e abertas. Considera-se a entrevista como técnica fundamental para realizar coleta de dados em uma pesquisa qualitativa. Acontece que nem sempre o pesquisador obtém as respostas para o problema por meio de observação e bibliografia, sendo viável buscar os dados por meio de entrevistas, além da interação social entre o pesquisador e o entrevistado como forma de compreender o objeto a ser estudado, sendo uma ferramenta essencial da pesquisa qualitativa.

Os dados foram coletados e analisados por meio da pesquisa de campo com os professores do CMEI já referido, buscando averiguar quais os conhecimentos os professores têm a respeito da ludicidade na Educação Infantil, bem como de que forma trabalham jogos e brincadeiras nas turmas.

A pesquisadora também trabalhou com a Amarelinha nas turmas pesquisadas, buscando analisar a reação e interrelação dos alunos durante o jogo.

Por fim, foi elaborada uma cartilha para os professores da pré-escola, com algumas instruções informativas, de como a Amarelinha pode ajudar os alunos a aprender com mais facilidade os números, as cores, e as formas geométricas.

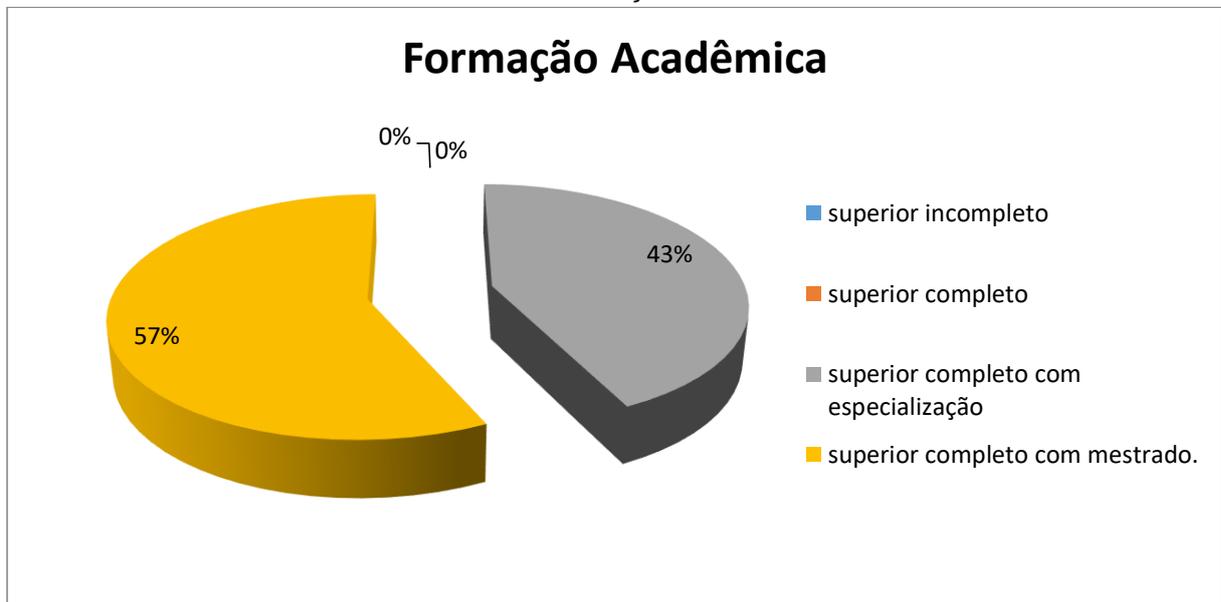
4 APRESENTAÇÃO DOS DADOS E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os dados foram coletados e analisados por meio da pesquisa de campo realizada com os professores do CMEI pesquisado, o qual procurou-se compreender quais os conhecimentos os professores têm a respeito da ludicidade na Educação Infantil, bem como de que forma trabalham jogos e brincadeiras nas turmas.

Desse modo, foi realizada uma entrevista com os professores seguindo um roteiro de perguntas abertas e fechadas. As questões fechadas tratam da formação do professor, tempo de formação e tempo de serviço na Educação Infantil.

A primeira questão foi em relação à formação do professor, se estes têm graduação, especialização, dentre outros. O Gráfico 1 traz o percentual evidenciando o nível acadêmico destes professores.

Gráfico 1 - Formação Acadêmica



Fonte – Entrevista (2023)

De acordo com o Gráfico 1, 57% dos professores entrevistados são mestres, enquanto 43% possuem graduação com especialização. Outro ponto observado no referido gráfico é que 0% tem apenas curso superior completo ou incompleto. Assim, percebe-se que os docentes estão habilitados para atuar na educação. Porém, bem se sabe que não basta apenas ter formação, eles necessitam, além de ser habilitados, ter competência e conhecimento para desenvolver um trabalho responsável. Para tanto, necessita estar em constante formação.

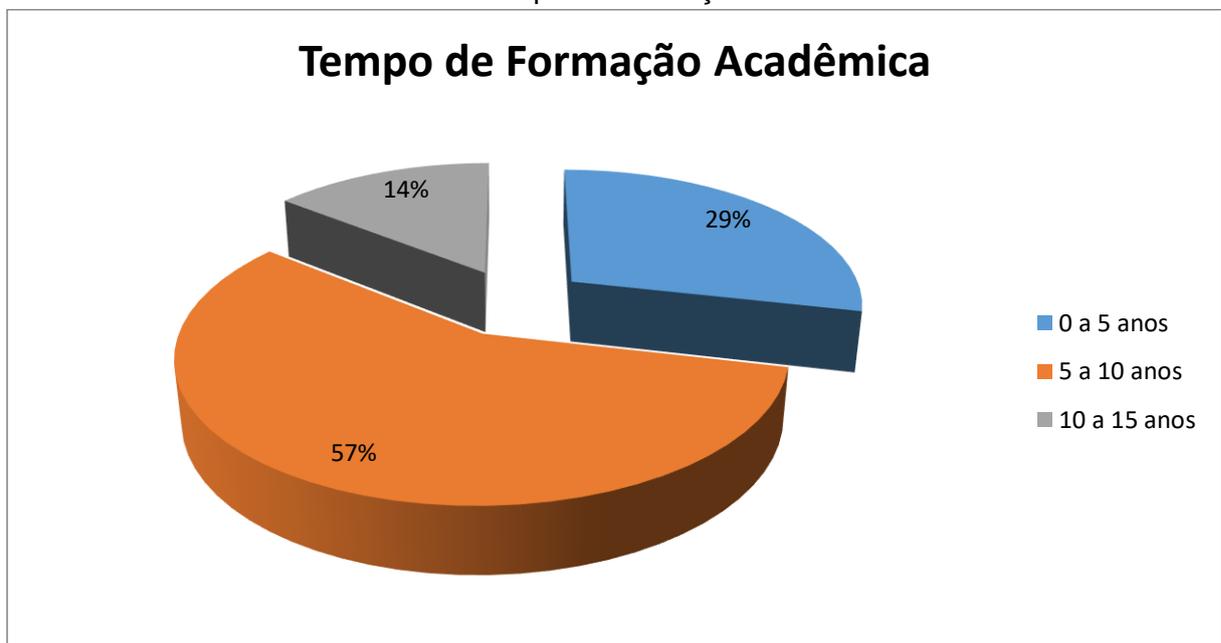
Libâneo (2001, p. 36) diz que:

É certo, assim, que a tarefa de ensinar a pensar requer dos professores o conhecimento de estratégias de ensino e o desenvolvimento de suas próprias competências do pensar. Se o professor não dispõe de habilidades de pensamento, se não sabe “aprender a aprender”, se é incapaz de organizar e regular suas próprias atividades de aprendizagem, será impossível ajudar os alunos a potencializarem suas capacidades cognitivas.

Libâneo afirma que a preparação dos professores é um processo pedagógico fundamental, que deve ser realizado, para que possam exercer com competência suas funções docentes.

Em seguida, foi perguntado aos professores há quanto tempo estão formados, retratado no Gráfico 2.

Gráfico 2 - Tempo de Formação Acadêmica



Fonte - Entrevista (2023)

Observando o Gráfico 2, observa-se que 57% dos entrevistados estão formados de 5 a 10 anos, enquanto que 29% estão formados de 0 a 5 anos e 14% têm um tempo maior de formação, de 10 a 15 anos.

Como já relatado anteriormente, nem sempre a formação ou mesmo o tempo de formação é que mostra se o professor exerce bem ou mal a sua profissão. Segundo Nóvoa (1992, p.13):

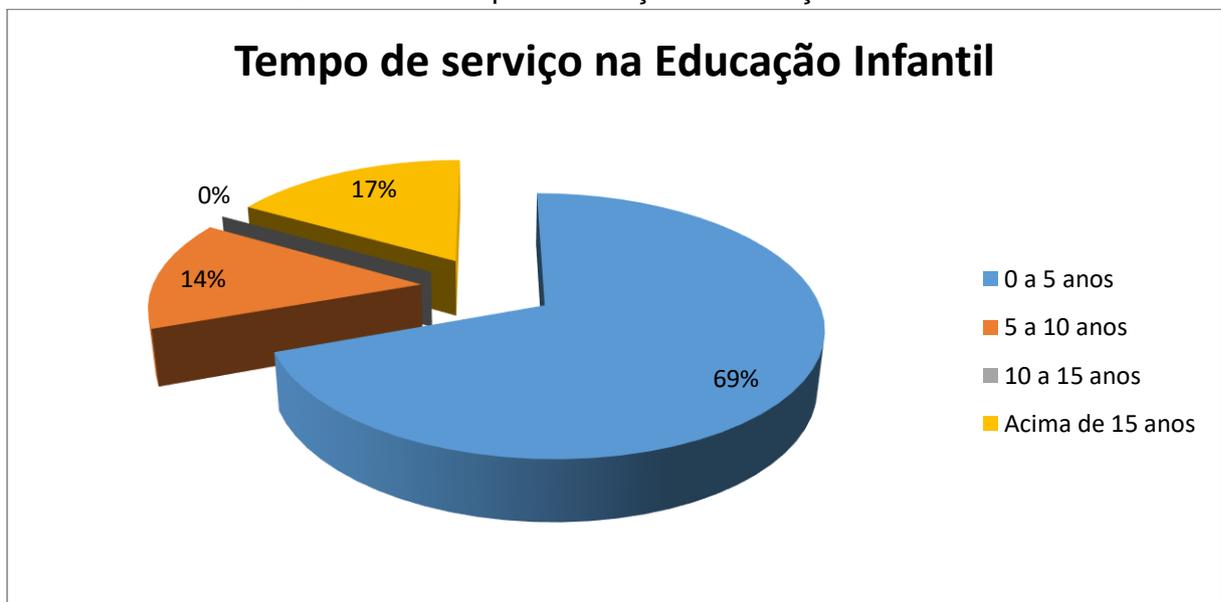
A formação não se constrói por acumulação de cursos, de conhecimento ou de técnicas, mas assim através de um trabalho de flexibilidade crítica sobre

práticas e de (re) construção permanente de uma identidade pessoal. A formação vai e vem, avança e recua, construindo-se num processo de relações ao saber e ao conhecimento.

O espaço escolar é, sem dúvida, um espaço democrático, um lugar para os professores participarem de um diálogo construtivo, compartilhem suas ideias, discutirem práticas pedagógicas, formação pessoal e referências culturais, políticas e ideológicas. A escola deve ser um centro de crescimento onde os professores possam compartilhar suas experiências, conhecimentos e vida, e se envolver em interações significativas. Assim, a escola deve ser um espaço privilegiado de produção de conhecimento onde teoria e prática se unem.

Também foi perguntado há quanto tempo esses professores trabalham na Educação Infantil. O Gráfico 3 apresenta o percentual de anos trabalhados pelos docentes entrevistados.

Gráfico 3 - Tempo de serviço na Educação Infantil



Fonte - Entrevista (2023)

Evidencia-se que 69% dos professores estão em início de carreira, ou seja, têm de 0 a 5 anos de tempo de serviço, enquanto 17% já trabalham acima de 15 anos, isto é, já têm uma caminhada na Educação Infantil e 14% trabalham de 5 a 10 anos.

A formação de indivíduos respeitosos, críticos e autoconscientes começa com a Educação Infantil. Os professores desempenham um papel crucial na facilitação do processo de aprendizagem e no cultivo de valores sociais e éticos. Por meio da transmissão do conhecimento científico e social, os educadores auxiliam na criação

de uma sociedade harmoniosa.

O papel de um professor na vida de uma criança tem imenso significado na formação de sua autoconsciência, capacidade de pensar criticamente e desenvolvimento de habilidades sociais. Por meio de atividades em sala de aula, os educadores se envolvem ativamente no processo de aprendizagem das crianças, dentro e fora das dependências da escola, facilitando seu crescimento intelectual e formação de caráter.

A identidade profissional do professor não é inata – ao contrário, é moldada por práticas sociais dentro da profissão docente. Por meio da reflexão crítica sobre a profissão em meio às realidades sociais, os professores configuram suas identidades profissionais para atender às necessidades e demandas de suas comunidades escolares. Isso é crucial para atender às expectativas e exigências da comunidade.

Portanto, esse processo de formação deve estar vinculado aos conhecimentos, atitudes, personagens e valores que inevitavelmente emergem da própria experiência, que se tornam importantes reflexos da atividade educativa.

Todavia, não basta tão somente que os professores possuam apenas saberes, é imprescindível que tenham tanto saberes quanto competências, pois: Saberes são conhecimentos teóricos e práticos necessários para o exercício profissional, competências são as qualidades, capacidades, habilidades e atitudes relacionadas aos conhecimentos teóricos e práticos e que permitem o exercício adequado da profissão (LIBÂNEO, apud SILVA; GUIMARÃES, 2011, p. 15).

O professor, como profissional da educação é, portanto, um intelectual em processo de formação constante, necessitando valer-se de sua experiência prática, vivenciada cotidianamente entre escolas, com saberes pedagógicos que reflitam continuamente em sua prática docente.

O próximo questionamento foi em relação a importância de se trabalhar jogos e brincadeiras na Educação Infantil, em busca de saber se os professores acham importante trabalhar com jogos e brincadeiras.

Para a Professora A, trabalhar com a aprendizagem é indissociável dos jogos e brincadeiras. Já as Professoras B e C, disseram que os jogos e brincadeiras possibilitam o desenvolvimento da criança em todos os aspectos. A Professora C relatou que a criança pode se desenvolver a partir de situações de interação que são proporcionadas através do lúdico. A Professora D tem a mesma compreensão da Professora B, dizendo que os jogos são indispensáveis no desenvolvimento da

criança em todos os aspectos. As Professoras E, F e G, também têm a mesma compreensão, pois falam que os jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento da criança como socialização, adaptação, dentre outros aspectos.

4.1 OBSERVAÇÃO EM SALA DE AULA E RODA DE CONVERSA

A observação realizada no Pré I e Pré II buscou compreender como os alunos se desenvolvem quando o professor trabalha de forma lúdica em sala de aula. Para tanto, foi utilizado um diário de bordo no qual foram anotados todas as reações expressas pelos alunos em cada atividade oferecida pelo professor regente.

Na observação realizada no Pré II, a professora regente trabalhou as cores primárias através de uma atividade lúdica. Ela utilizou garrafas Peti com água e um algodão na tampa com as cores, onde as crianças ficavam atentas e surpresas com o surgimento das cores como num passo de mágica. Também trabalhou com uma caixa surpresa, onde tinha várias bolinhas com cores primárias. Desse modo, colocou as crianças sentadas no chão em círculo. Cada criança colocava a mão dentro da caixa, retirava a bolinha e falava a cor. Em seguida, a turma falava junto a cor que foi retirada.

Na turma do Pré I, a professora realizou atividades para trabalhar a coordenação motora dos alunos utilizando uma atividade, a qual está sendo disponibilizada a seguir:

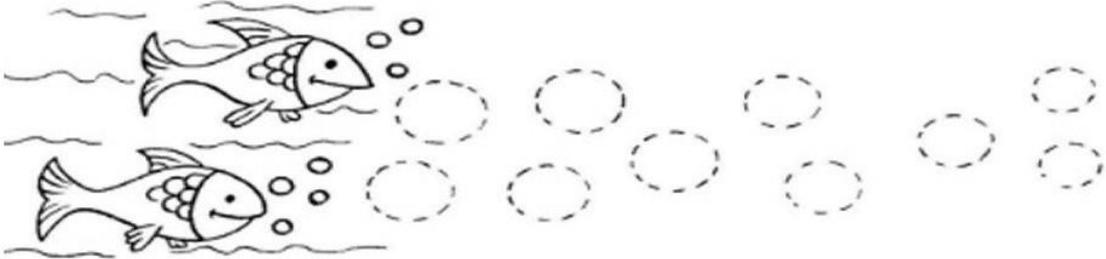
Figura 1 – Exemplo de atividade da coordenação motora

Escola: _____

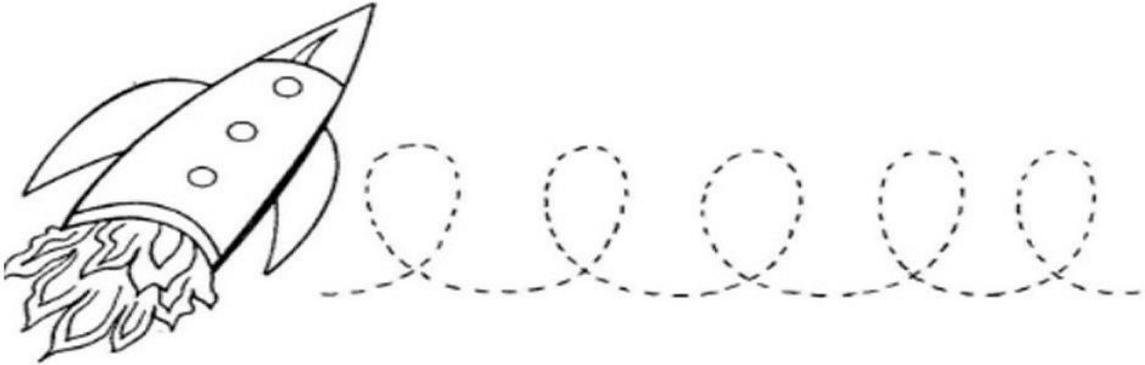
Data: _____ Turma: _____ ESCOLAEDUCACAO.COM.BR

Aluno: _____

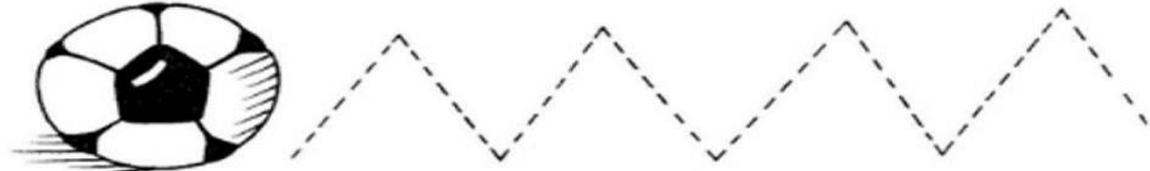
ATIVIDADES DE COORDENAÇÃO MOTORA FINA COM LAPIS E CANETINHAS COLORIDAS!



Tracing activity featuring two fish swimming in water, with several dashed circles representing bubbles for tracing.



Tracing activity featuring a rocket ship on the left and a series of dashed loops for tracing.



Tracing activity featuring a soccer ball on the left and a dashed zigzag line for tracing.

Objetivo:

- Fortalecimento da tonicidade dedos, mãos e pulso.**
- Fortalecimento muscular na parte ombro e braço.**
- Proporcionar o estudo de cores e formas.**

A professora apresentou a atividade às crianças e explicou como deveriam proceder, falou que escolhessem um lápis da cor que mais gostavam para poder realizá-la. Elas gostaram muito, apesar de que algumas tiveram dificuldade em realizar a atividade e outras, fizeram sem apresentar dificuldades.

Através da observação, percebe-se que quando se trabalha de forma lúdica, as crianças se envolvem mais e demonstram gostar do que estão fazendo. Outro ponto importante percebido é o quanto as atividades planejadas e pensadas são importantes no processo de ensino aprendizagem do aluno, e o quanto os alunos respondem positivamente às atividades que são desenvolvidas em sala de aula.

Os professores devem oferecer oportunidades para que as crianças se envolvam em uma variedade de atividades e métodos diversos. Tais experiências devem estimular a criatividade, a experimentação e a imaginação, bem como desenvolver habilidades de linguagem expressiva e promover interações sociais.

Através da brincadeira, a criança aprende novos conceitos, adquire conhecimento e tem um crescimento saudável. Nada melhor para a criança, que aprender por meio daquilo que ela mais gosta de fazer, que é brincar.

Na roda de conversa, a pesquisadora começou apresentando a brincadeira Amarelinha com o objetivo de promover a vivência da brincadeira e, através dela e de algumas alterações, abordar determinados conteúdos como, números, sequência, leitura, concentração, equilíbrio, dentre outros.

Desse modo, a pesquisadora iniciou a atividade fazendo um esclarecimento das regras e de como os grupos de crianças iriam se organizar no espaço físico, desenhando no quadro negro a posição de cada um e os limites que seriam utilizados durante a brincadeira.

Em seguida, foi utilizado o vídeo com a música “Amarelinha”, disponível em https://www.youtube.com/watch?v=XA6_cGt8KqM. Após o término da música, foram feitos alguns questionamentos aos alunos: Quem já brincou de Amarelinha? Vocês acham fácil ou difícil brincar de Amarelinha? Qual brincadeira vocês mais gostam de brincar?

Para dar início à brincadeira, a pesquisadora demonstrou, primeiramente, como é a brincadeira. Os alunos foram separados em dois grupos, tendo em cada um, seis crianças. Alguns tiveram dificuldade na hora de pular. Foi observado que as meninas interagiram muito bem, porém pulando com os dois pés, pois não conseguiam se

equilibrar com um pé só, bem como apresentaram dificuldade para fazer o lançamento da pedra nas casas precisando, algumas vezes, de auxílio. Com os meninos, não foi diferente, pois alguns tiveram suas dificuldades, porém dois conseguiram pular com tranquilidade por ser duas crianças bem independentes. Eles tiveram uma reação de surpresa, pois não conheciam as regras da brincadeira. Brincavam mas não sabiam o verdadeiro sentido.

As crianças pequenas ao aprenderem os números com embasamento no conceito de conservação do objeto entendem que estes existem e assim elas começam a explorá-los e estudá-los quantitativamente. As crianças desenvolvem sua compreensão dos números por meio de experiências práticas e experimentação com vários materiais, à medida que aprendem a categorizá-los e contá-los.

O jogo pode ser visto como uma ferramenta pedagógica muito rica que qualquer professor pode utilizar para desenvolver diversos conhecimentos com seus alunos, pois é visto como uma forma de proporcionar um ambiente lúdico, motivador e divertido para a criança aprender diferentes habilidades (SANTOS; MATOS; ALMEIDA, 2009).

Resgatar uma brincadeira ou um jogo de infância é importante, uma vez que ela pode ser realizada na escola, na família e em outros grupos sociais, cujas vantagens e possibilidades já foram relatadas anteriormente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando-se a ludicidade como um instrumento importante para desenvolvimento das ações pedagógicas dos professores, pode-se verificar essa importância no processo de ensino e aprendizagem das crianças, por meio das observações realizadas, em sala de aula, bem como de entrevistas com professores do Pré I e Pré II do CMEI Bem Me Quer, localidade de Boa Esperança, município de Presidente Kennedy/ES.

Após verificar o papel da brincadeira na Educação Infantil, foi observado que os educadores incorporaram com sucesso elementos lúdicos em suas estratégias de ensino, resultando em melhor aprendizado e habilidades cognitivas para as crianças dentro da instituição. Constatou-se que o envolvimento em atividades pedagógicas que incorporem jogos, brinquedos e outros elementos lúdicos são essenciais para o desenvolvimento cognitivo das crianças.

Ao fornecer uma variedade de atividades lúdicas, incluindo Amarelinha, juntamente com materiais apropriados e condições espaciais e temporais desafiadoras, as crianças são capazes de aprender brincando e desenvolver habilidades em linguagem oral e escrita, raciocínio lógico, orientação espaço-temporal, relacionamento interpessoal, e autoconsciência, extraído de seu próprio repertório.

À medida que as interações entre educadores e crianças se tornam mais mediadas, as crianças têm maior oportunidade de aprender a coordenar suas ações em jogos e outras situações que existem além da sala de aula. Essa transformação do processo de brincar em uma experiência coletiva permite interações sociais e mudança de atitudes.

Parece evidente que a incorporação do lúdico ao ambiente de aprendizagem melhorou com sucesso a educação das crianças nessa instituição. Os educadores empregaram uma abordagem dinâmica e imaginativa para suas atividades lúdicas, reconhecendo suas contribuições significativas para o processo de ensino e aprendizagem. Essa abordagem facilitou o desenvolvimento das habilidades e do potencial das crianças, com ênfase particular no desenvolvimento cognitivo.

Nesse contexto, a pesquisa serve de base para novas pesquisas e reflexões sobre a utilização do lúdico para o desenvolvimento cognitivo da criança na Educação

Infantil, além de contribuir para novas propostas no ambiente escolar, visando o favorecimento das práticas pedagógicas contextualizadas com a realidade da criança e do ambiente escolar, com os diversos recursos disponíveis, dentre eles os tecnológicos, contemplando-se a formação dos educadores nessa perspectiva.

REFERÊNCIAS

- BAPTISTA, Ivanete Alves. **O Lúdico como estratégia de ensino nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental numa escola de Presidente Kennedy-ES.** – Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2019.
- COLAS. DUFLO. **O jogo de Pascal a schiller.** Porto Alegre; artes médicas, 1999, p. 85.
- CRUZ. Tânia Regina de Oliveira da. **A Importância da ludicidade na Educação Infantil: Os jogos e brincadeiras como fonte de interesse para o ensino aprendizagem.** FICS – Facultad Interamericana de Ciências Sociales, 2020.
- DEICHER, Susanne, Mondrian (1872- 1944) **Construção sobre o vazio, Taschen**,1997, 255 p.
- GARDNER. Howara. **Inteligência múltiplas; a teoria na prática.** Porto Alegre: artes médicas, 1995.
- Gil. Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 5 edição. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- Kamii, C.; Devries, (1991) R. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget.** São Paulo: Trajetória Cultural.
- KISHIMOTO. Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira Editora, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 2ª ed. São Paulo. Cortez, 2003. pgs. 13-40.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação.** 15ª. ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.
- LEAL, Patrícia Maristela de Freitas. **O Brincar na Educação Infantil e o Desenvolvimento Integral da Criança.** Universidade do Vale do Sapucaí. Pouso Alegre: 2017.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora? : novas exigências educacionais e profissão docente.** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.
- MIRANDA, Regina de. **O movimento expressivo.** Rio de Janeiro: Funarte, 1979.
- MURCIA, Juan Antonio Moreno. **Aprendizagem através do jogo.** Artmed, 2005 .

PALMEIRA, Jéssica dos Santos. **Sete dias de brincadeiras: a criança e seu brincar na Educação Infantil**. 2018. 143 f. Dissertação (Mestrado em Ensino na Educação Básica) - Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica, Universidade Federal do Espírito Santo, São Mateus, 2018.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

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

REIS, Janice Anacleto Pereira dos. **O brincar na Educação Infantil: práticas de professoras do município de Lagoa Seca/PB**. UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE. Editora Realize, Anais/cintedi/2020.

RONCA, Paulo Afonso Caruso. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.

SANTOS, Eliziane Pereira dos; MATOS, Felipe. Aliende de: ALMEIDA, Viviane Cristina de. **O resgate das brincadeiras tradicionais para o ambiente escolar**. São Paulo: Movimento & Percepção, 2009.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo, SP: Cortez, 2007.

SILVA, Ligia Maria da. **As brincadeiras de rua na aprendizagem e desenvolvimento da criança na educação infantil**. Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Goiania. Trabalho de Conclusão de curso. Pedagogia. 2021.

SILVA, Vania dos Santos da. **Diagnóstico das dificuldades do ensino de história no que tange à identidade quilombola em Presidente Kennedy – ES, São Mateus - ES**, Digital editora. 2020.

SOUZA, Lisânias Cornélia de. **A importância da brincadeira na educação infantil**. 2007. 54 f. (Mestrado em Trabalho de Conclusão de Curso - TCC) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ZANATA, Nara Lucia Racinoski. **A importância da abordagem lúdica na prática pedagógica da educação infantil para o desenvolvimento e aprendizagem: visão das educadoras do CEI Municipal Pingo de Gente**. Universidade do Sul de Santa Catarina. 2017. Artigo científico. Trabalho de Conclusão de curso. Pedagogia.

APÊNDICES

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIOS PROFESSORES

Este instrumento será aplicado pela a aluna Maria da Penha Nóbrega Uchôa Cordeiro, visando analisar as opiniões a respeito do tema de pesquisa de Mestrado: “Educação Infantil e Ludicidade: a brincadeira Amarelinha no desenvolvimento do processo ensino/aprendizagem” promovido pelo Centro Universitário Vale do Cricaré, estando sob a orientação Profa. Dra. Sônia Maria da Costa Barreto.

A aplicação do questionário obedecerá aos princípios da ética onde a identidade do entrevistado e as informações obtidas estarão em sigilo bem como só será utilizado apenas para este fim.

1. Qual a sua formação:

- superior incompleto
- superior completo
- superior completo com especialização
- superior completo com mestrado.

2. Tempo de formação:

- 0 a 5 anos
- 5 a 10 anos
- 10 a 15 anos

3. Quanto tempo trabalha na Educação Infantil:

- 0 a 5 anos
- 5 a 10 anos
- 10 a 15 anos
- Acima de 15 anos

4. Para você, qual a importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil das crianças?

5. **Você tem utilizado jogos, brinquedos e brincadeiras em sala de aula e qual é o tempo disponível para os alunos brincarem?**

6. **Quando as crianças estão brincando quais são as brincadeiras ou jogos mais utilizados por elas ou que elas gostam mais de brincar em sala de aula?**

7. **Você já utilizou o jogo da Amarelinha em suas turmas? Se sim, de que forma?**

8. **Em sua opinião, as crianças se sentem motivadas quando estão brincando? Por quê?**

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), do estudo/pesquisa intitulado(a) **EDUCAÇÃO INFANTIL E LUDICIDADE: AS CONTRIBUIÇÕES DA BRINCADEIRA “AMARELINHA” NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA**, conduzida por Maria da Penha Nobrega Uchôa Cordeiro. Este estudo tem por objetivo geral relatar as contribuições da atividade lúdica Amarelinha, no desenvolvimento cognitivo de alunos de 4 a 5 anos na Educação Infantil e específicos Apresentar a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo da criança da Educação Infantil; relatar se a atividade lúdica – Amarelinha é eficaz no desenvolvimento cognitivo de alunos de 4 a 5 anos da Educação Infantil; elaborar e disponibilizar uma cartilha com instruções de como a Amarelinha pode ajudar o aluno a desenvolver a identificação de números, cores, formas geométrico, além da socialização.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em responder um questionário. Para tanto, será utilizada a pesquisa bibliográfica buscando compreender importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo dos alunos na Educação Infantil, bem como, uma pesquisa de campo com abordagem qualitativa, cujos dados serão obtidos através da observação e entrevista com professores do Pré I e Pré II do CMEI Bem Me Quer, localidade de Boa Esperança, município de Presidente Kennedy/ES.

O local de pesquisa será no CMEI “Bem-Me-Quer”, no município de Presidente Kennedy, localizada na comunidade quilombola de Boa Esperança. Serão sujeitos da pesquisa professores da escola de pesquisa regentes que atuam na instituição no atendimento a alunos de zero a três anos, nas turmas de Pré I e II.

O instrumento de coleta de dados será um questionário com questões abertas e fechadas. O questionário, segundo Gil (2008, p.128) pode ser definido “como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc”.

Você foi selecionado (a) por ser regente e atuar na instituição no atendimento a alunos de zero a três anos, nas turmas de Berçário I e II e Maternal I e II.

Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento, você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo.

Segundo a Resolução nº 466/2012, toda pesquisa que utiliza seres humanos em sua realização envolve risco em tipos e gradações variados. Nesta pesquisa, como desconforto e riscos em potenciais este estudo prevê que você possa sentir um constrangimento ao realizar o questionário. Para minimizar este constrangimento, será realizada uma conversa prévia com os professores que irá participar desta pesquisa, onde possa se sentir mais confortável e a vontade para realizar as questões. Sendo assim, em caso de algum desconforto, ou mal estar, a pesquisadora do presente estudo irá encaminhar o participante para o serviço de atendimento médico mais próximo do local da pesquisa.

Espera-se, com esta pesquisa, demonstrar importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo dos alunos na Educação Infantil, a partir de uma cartilha

voltada aos professores, acerca de práticas que atendam às Diretrizes da Educação quilombola.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação.

O(s) pesquisador(es) responsável se compromete(m) a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos participantes.

O participante da pesquisa que vier a sofrer qualquer tipo de dano resultante de sua participação na pesquisa, previsto ou não no Registro de Livre e Esclarecido, tem direito a assistência e a buscar indenização. Para garantir a participação desta pesquisa, o pesquisador irá adotar todas as medidas cabíveis para proteger o participante.

Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável / coordenador da pesquisa.

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos e benefícios deste estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Este termo possui duas vias de igual teor onde uma ficará com o pesquisando e outra com o pesquisador.

Nome

completo: _____

RG: _____

Data de Nascimento: ___/___/___ Telefone: _____

Endereço:

CEP: _____ Cidade: _____ Estado: _____

Assinatura: _____ Data: ___/___/_____

Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, riscos e benefícios e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

Assinatura pesquisador: _____ Data: ___/___/_____

(ou seu representante)

Nome

completo: _____

Para todas as questões relativas ao estudo ou para se retirar do mesmo, poderão se comunicar com _____, via e-mail: _____ ou telefone: _____.

Em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar:

CEP- COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - FVC
SÃO MATEUS (ES) - CEP: 29933-415
FONE: (27) 3313-0028 / E-MAIL: cep@ivc.br

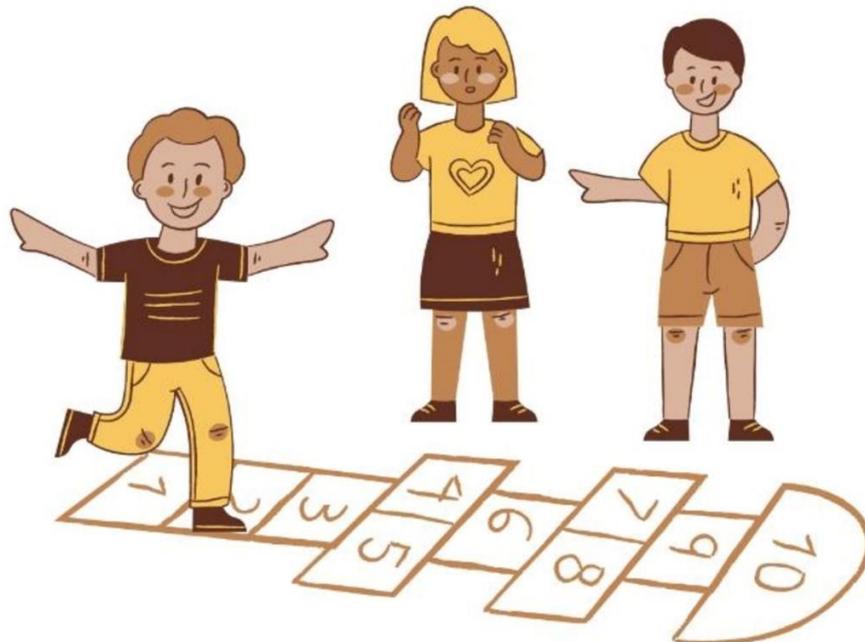
PESQUISADOR(A) RESPONSÁVEL: MARIA DA PENHA NÓBREGA
UCHÔA CORDEIRO

ENDEREÇO: BOA ESPERANÇA, PRESIDENTE KENNEDY-ES

PRESIDENTE KENNEDY (ES) - CEP: 29350-000
FONE: (28) 999469394 / E-MAIL: penhauchocordeiro@hotmail.com

ANEXOS**ANEXO A – PRODUTO FINAL**

**Trabalhando números, cores e forma
geométricas através da atividade lúdica
Amarelinha**



MARIA DA PENHA NÓBREGA UCHÔA CORDEIRO

Autora: Maria Da Penha Nóbrega Uchôa Cordeiro

Possui graduação em Normal Superior pela Fundação Universidade do Tocantins (2008) e mestranda em ciência, tecnologia e educação pelo Centro Universitário Vale do Cricaré.

Orientadora: Profa. Dra. Sônia Maria da Costa Barreto

Doutora em Comunicação e Semiótica: signos e significação nas mídias pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2005); Mestra em Educação pela Universidade Federal do Espírito Santo (1997); Especialista em Tecnologia Instrucional pela Universidade Federal do Espírito Santo (1979), Especialista em Estudo de Problemas Brasileiros pela Universidade Federal do Espírito Santo (1979); Licenciada em História pela Universidade Federal do Espírito Santo (1977), Bacharelada em História pela Universidade Federal do Espírito Santo (1994), Membro titular e efetivo da Academia Feminina Espiritosantense de Letras.

Curso: Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação.

Instituição: Centro Universitário Vale do Vale do Cricaré

Programação Visual: Lucia Grande Conrado



INTRODUÇÃO

A presente cartilha é resultado da pesquisa de mestrado intitulada "Educação Infantil e ludicidade: as contribuições da brincadeira "amarelinha" no desenvolvimento cognitivo da criança", que teve como objetivo relatar as contribuições da atividade lúdica Amarelinha, no desenvolvimento cognitivo de alunos de 4 a 5 anos na Educação Infantil.

Dessa forma, a cartilha foi elaborada pela pesquisadora, trazendo instruções de como a "Amarelinha" pode ajudar o aluno a desenvolver a identificação de números, cores, formas geométrico, além da socialização.

O material traz, primeiramente, uma fundamentação teórica e posteriormente, propostas de atividades para trabalhar números, cores, formas geométricas, bem como, outras sugestões de atividades que trabalhem os campos de experiências espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Apresenta também atividades que trabalham noções espaciais, as quais auxiliam diretamente na organização do esquema corporal da criança.

Vale ressaltar que a Amarelinha auxilia em vários aspectos do desenvolvimento da criança como:

Números;

Medidas;

Geometria;

Contagem;

Sequência numérica;

Reconhecimento de algarismos;

Comparação de quantidades;

Avaliação de distância;

Avaliação de força; Localização Espacial;

Percepção Espacial e Discriminação Visual.

Na infância, desde o nascimento, assimilamos e desenvolvemos posturas corporais diversas, e de acordo com Piaget (1978), é através dos movimentos que percebemos e nos relacionamos com o mundo e com as pessoas do nosso convívio. A brincadeira Amarelinha foi escolhida para auxiliar na organização do esquema corporal das crianças que envolvem exploração do espaço em que elas vivem.

BRINCADEIRA "AMARELINHA": SUPORTE PARA A APRENDIZAGEM

Primeiramente será realizado um rápido resgate histórico sobre o jogo de Amarelinha que pode ser observado desde Roma antiga. Souza (2020) traz que existe figuras que evidenciam crianças brincando de Amarelinha nos pavilhões de mármore nas vias da Roma.

Na França tinha uma brincadeira que eles utilizavam uma pedrinha para assinalar as casas do jogo. No entanto, quando os portugueses apresentaram a brincadeira no Brasil, ela tornou-se popular, pois pode ser jogada em qualquer lugar, sem custo - apenas é riscada, desenhada ou pintada no chão. Há uma relação com a palavra francesa "Marelle" = amarelo em francês, acrescentado o sufixo "inha".

No Brasil, por ser um país que possui uma diversidade de culturas, é complexo apontar as origens da brincadeira de Amarelinha. Existe um vestígio de que as primeiras brincadeiras chegaram com os primeiros colonizadores portugueses. Kishimoto (2003) fala que:

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se apenas que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos, como na Grécia e orientes, brincavam de Amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração, através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO, 2003, p.15).

Atualmente, a Amarelinha é bem conhecida e jogada em quase todos os países do mundo. As regras podem variar de lugar para lugar, mas a ideia básica é sempre a mesma. O jogo consiste em saltar num pé sobre oito quadrados gizados ou riscados no chão, que compõem uma figura geométrica, salvo sobre aquele onde cair a pedra ou malha, que é lançada pelos jogadores antes de começarem a jogar.

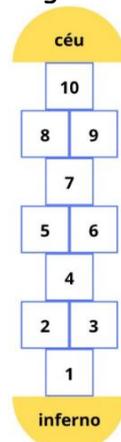
O desenho da figura geométrica tanto pode apresentar quadrados como retângulos, geralmente numerados de 1 a 10, e o topo- o céu^[2]- costuma ser de formato semicircular ou oval.

Não se sabe ao certo a origem das brincadeiras tradicionais, elas são consideradas como parte da cultura popular e muitas dessas brincadeiras têm seu período histórico desconhecido. Após a realização do resgate histórico da Amarelinha, que faz parte do tema principal desta pesquisa, evidencia-se a importância dessas brincadeiras para o desenvolvimento motor e social das crianças.

O jogo pode ser visto como um instrumento pedagógico muito rico, que todos os professores podem utilizar para desenvolver em seus alunos vários conhecimentos, pois ele é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador e prazeroso, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades (SANTOS; MATOS; ALMEIDA, 2009, p.4).

Nos dias atuais, a Amarelinha é conhecida e brincada em quase todos os países do mundo, onde as regras podem mudar de lugar para lugar, mas a ideia básica é sempre a mesma, jogar um objeto dentro de um quadrante, e o jogador não pode pisar nem tocar com a mão em nenhuma linha e no quadrante que está o objeto.

Figura 1 - Jogo da Amarelinha



Fonte: da Autora.

Como se pode notar na Figura 1, Amarelinha é um jogo que permite às crianças construir diferentes aprendizagens que promovem diretamente o desenvolvimento físico, tônus muscular, equilíbrio, conceitos espaciais, lateralidade, serialização, números, ordenação. As emoções, as relações sociais com os pares, os amigos, a experiência de bem-estar infantil das crianças também são demonstradas através da brincadeira.

Dessa forma, a Amarelinha é um jogo com muitas chances onde as crianças aprendem e se desenvolvem. Como todos os jogos, a idade permite que você decida até onde elas podem ir. As crianças são capazes de pensar e planejar seu salto, ora para um lado, ora para o outro lado, ora para frente, ora com as mãos, ora com os pés, assim como o jogo estimula a criança a pensar na força necessária para jogar uma pedrinha no quadrado alvo (SILVA, 2021).

Com certeza o jogo da Amarelinha auxilia no desenvolvimento, memorização de sequências numéricas, conceitos espaciais, bem como auxilia diretamente na organização de esquemas corporais, habilidades motoras. Kishimoto (2009, p.05) traz que:

A criança, mesmo pequena, sabe muitas coisas: toma decisões, escolhe o que quer fazer, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra, em seus gestos, em um olhar, uma palavra, como é capaz de compreender o mundo. Entre as coisas de que a criança gosta está o brincar, que é um dos seus direitos. O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário.

O jogo da Amarelinha, esquematizado no chão, em quadrados, em caracol, com linhas curvas, desenhadas pela própria criança ou já desenhadas e pintadas nas calçadas, ou de qualquer outro jeito confirmado por o que Kishimoto (2009). O brincar, neste caso, pode fazer com que os educadores reflitam sobre o quanto um jogo simples, sem custo, sem tecnologia, pode compreender e respeitar as regras do jogo, as emoções e, em suma, refletir melhor o papel da aprendizagem, promovendo o desenvolvimento das crianças.

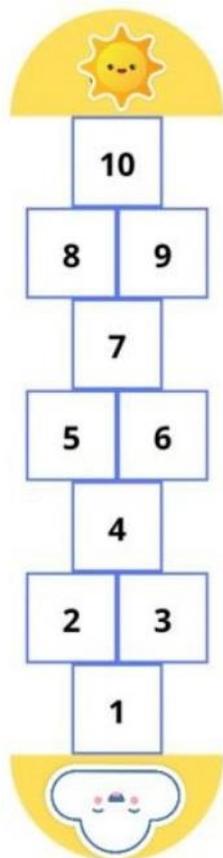
JOGANDO A AMARELINHA DE DIVERSAS FORMAS

AMARELINHA 1

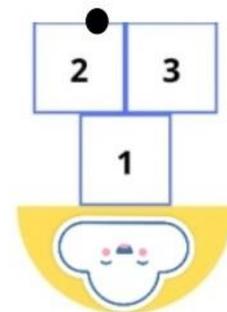
Regras:

- Não pode apoiar a mão ou o outro pé no chão para pegar a pedrinha.
- Não pode pisar na linha ou fora do quadrado.
- Não pode pisar no quadrado em que estiver a pedrinha.
- Não pode jogar a pedrinha no quadrado errado.
- Quem errar passa a vez para o jogador seguinte.
- Sempre que o jogador que errou voltar, ele começa de onde estava.

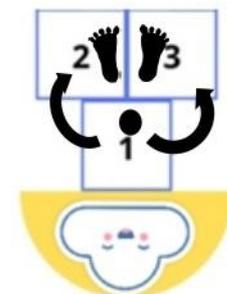
1º Passo: Os participantes desenham um diagrama que vai da "nuvem" até o "sol", como indicado abaixo.



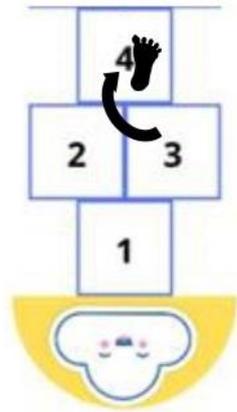
2º Passo: Quem for escolhido para começar o jogo fica na "nuvem" e lança uma pedrinha.



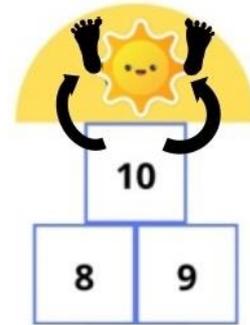
3º Passo: Depois, tem que pular direto para as casas 2 e 3, com um pé em cada número.



4º Passo: E segue assim: pula com um pé só nos números que estiverem livres ou nos que estão ao lado de um número que esteja com uma pedra e com os dois pés nas casas que estão lado a lado.



5º Passo: Quando chegar ao "sol", a criança pode pisar com os dois.

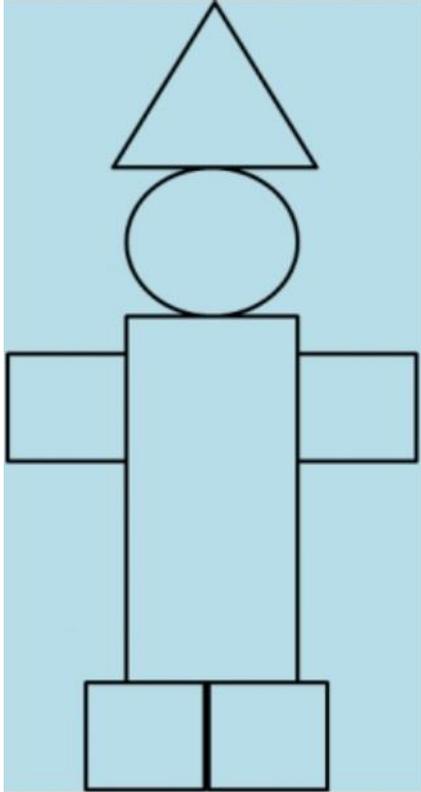


AMARELINHA 2

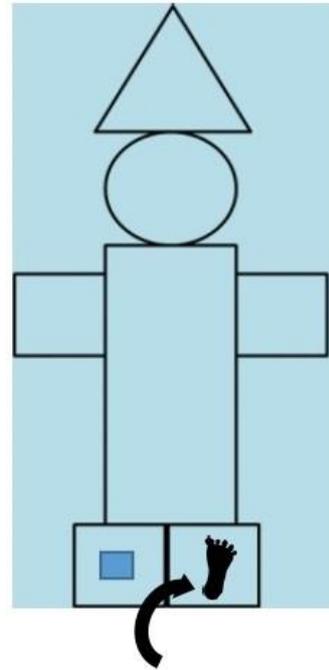
Regras:

- Não pode apoiar a mão ou o pé no chão para pegar a pedra.
- Não pode pisar na linha ou fora do quadrado.
- Não pode pisar no quadrado em que estiver a pedra.
- Não pode jogar a pedrinha no quadrado errado.
- Quem errar passa a vez para o jogador seguinte.
- Sempre que o jogador que errou voltar, ele começa de onde estava.
- Coloque em uma caixa as seguintes figuras geométricas: retângulo, quadrado, círculo e triângulo.

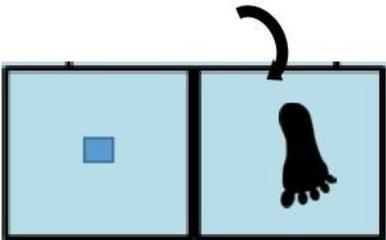
1º Passo: A amarelinha é um boneco chamado Sr. Geométrico, que é desenhado como indicado na figura ao lado.



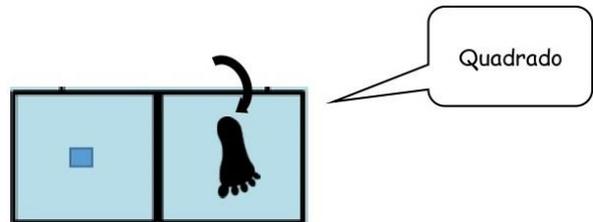
2º Passo: A criança sorteia uma peça com um formato geométrico em uma caixa e a arremessa na forma correspondente da amarelinha. O quadrado em cima do quadrado, por exemplo.



3º Passo: Depois, ela pula por todas as partes do boneco até o chapéu, sem pisar naquela casa em que está a pecinha.



4º Passo: Na volta, tem que pegar a pecinha, dizer o nome da forma (se é um quadrado ou um círculo, por exemplo) e terminar o percurso.

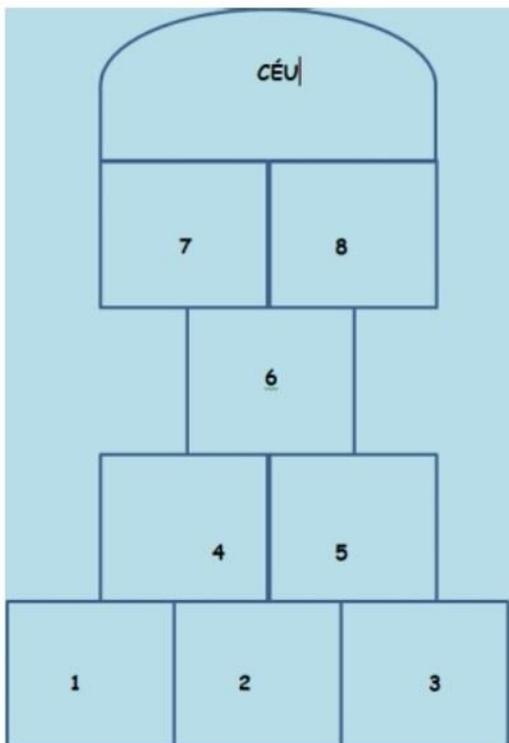


AMARELINHA 3

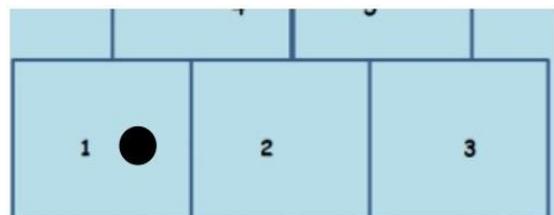
Regras:

- Só pode pular com o mesmo pé com que começou o jogo (não vale trocar de pé).
- Não pode apoiar a mão ou o outro pé no chão para pegar a pedrinha.
- Não pode pisar na linha ou fora do quadrado.
- Não pode pisar no quadrado em que estiver a pedrinha.
- Não pode jogar a pedrinha no quadrado errado.
- Quem errar passa a vez para o jogador seguinte.
- Sempre que o jogador que errou voltar, ele começa de onde estava.

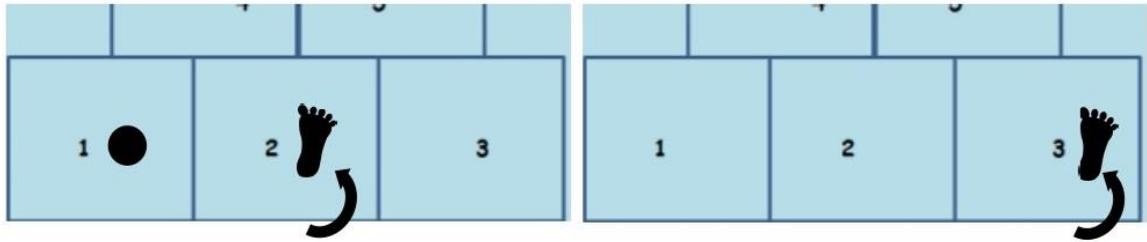
1º Passo: Uma amarelinha é desenhada no chão, conforme a figura ao lado.



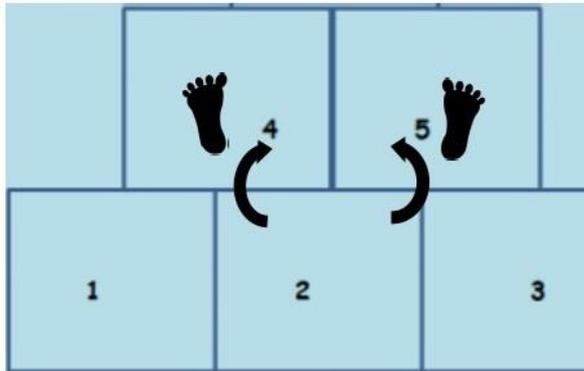
2º Passo: O jogo começa com o primeiro participante lançando a pedrinha no número 1.



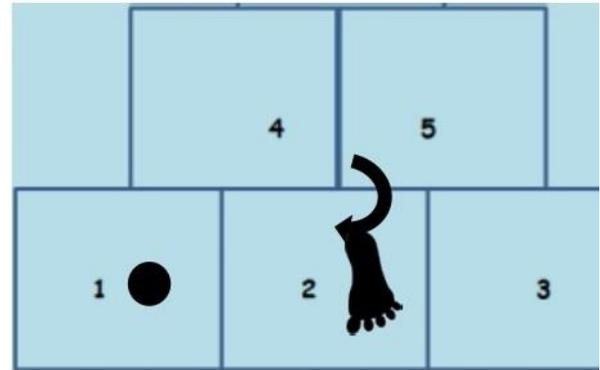
3º Passo: Ele deve pular com um só pé nos quadrados de número 2,3 e 6. E também no número 1, quando a pedrinha não estiver nele.



4º Passo: O jogador pula com os dois pés, um em cada número, nos retângulos 4/5 e 7/8.



5º Passo: No "céu", ele pula com os dois pés juntos. Depois, precisa voltar pulando do mesmo jeito e, quando chegar ao quadrado 2, tem que pegar a pedrinha do quadrado 1 e pular fora.

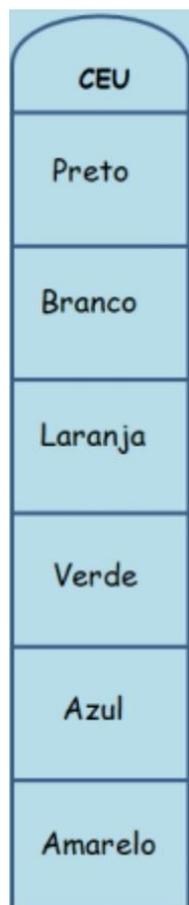


AMARELINHA 4

Regras:

- Não pode apoiar a mão ou o outro pé no chão para pegar a pedrinha.
- Não pode pisar na linha ou fora do quadrado.
- Não pode pisar no quadrado em que estiver a pedrinha.
- Não pode jogar a pedrinha no quadrado errado, nesse caso só jogar na cor que a professora indicar.
- Quem errar passa a vez para o jogador seguinte.
- Sempre que o jogador que errou voltar, ele começa de onde estava.

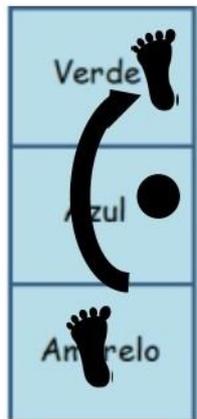
1º Passo: A professora desenha sete casas em linha reta com o nome das cores, como indicado ao lado.



2º Passo: Em seguida sorteia o participante que vai começar. Este deve escolher uma cor e jogar a pedra.



3º Passo: Segue pisando apenas nos números que não tem a pedra.



4º Passo: No "céu", ele pula com os dois pés juntos. Depois, precisa voltar pulando do mesmo jeito e, quando chegar ao quadrado da cor, tem que pegar a pedrinha, fala a cor e pular fora.



Essas amarelinhas foram adaptadas a partir do mapa do brincar da Folha de São Paulo disponível em <http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/e.metodologico/e.metodologico/Amarelinha.pdf>. Acesso em mai. 2023.



A Amarelinha foi trazida ao Brasil pelos portugueses e rapidamente se tornou popular pelo fato de poder ser jogada em praticamente qualquer lugar com um pouco de espaço livre.

Em algumas regiões do Brasil, a brincadeira recebe o nome de academia, maré, sapata ou avião.

A Amarelinha auxilia no desenvolvimento de noções de:

- Números;
- Medidas;
- Geometria;
- Contagem;
- Sequência numérica;
- Reconhecimento de algarismos;
- Comparação de quantidades;
- Avaliação de distância;
- Avaliação de força;
- Localização espacial;
- Percepção espacial;
- Discriminação visual.

A Cartilha ora apresentada oportuniza a criatividade dos professores da Educação Infantil, bem como dos demais níveis de ensino a explorarem a criatividade da criança e o seu próprio. É explorando as habilidades das crianças, que os professores podem desenvolver atitudes e conhecimentos. A Amarelinha é de baixo custo, podendo ser riscada no chão e pintada pelos professores e crianças. Como recurso de ensino, nos surpreende a cada momento pela sua singularidade. Portanto, professores, é preciso aplicar, criar, divertir, e tornar o processo de ensino/aprendizagem original e encantador.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2ª ed. São Paulo. Cortez, 2003. pgs. 13-40.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 15ª. ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.

SANTOS, Eliziane Pereira dos; MATOS, Felipe. Aliende de: ALMEIDA, Viviane Cristina de. **O resgate das brincadeiras tradicionais para o ambiente escolar**. São Paulo: Movimento & Percepção, 2009.

SILVA, Ligia Maria da. **As brincadeiras de rua na aprendizagem e desenvolvimento da criança na educação infantil**. Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Goiania. Trabalho de Conclusão de curso. Pedagogia. 2021.

Sousa, Julianna Marques Sobral. **APRENDER BRINCANDO: um experimento sobre letramento com brincadeiras**. João Pessoa, 2020. Dissertação de Mestrado - UFPB/CCTA.